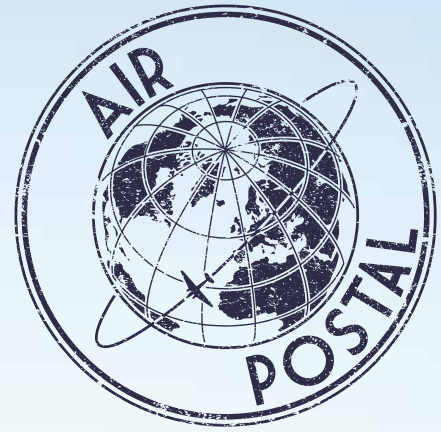


REGOLE DEL GIOCO



La Prima Guerra Mondiale ha visto l'incredibile crescita dell'aviazione. Una volta tornata la pace, molti piloti rimasero disoccupati e i primi assi rischiarono la vita per un salario irrisorio nei circhi aerei. Questa bella invenzione, l'aeronautica, avrà un futuro al di fuori dell'ambito militare? Alcuni piloti lo pensavano e si unirono a industriali visionari come Pierre-Georges Latécoère che puntavano sul potenziale commerciale di questa aviazione ancora giovane. Insieme, questi uomini e donne immaginavano un futuro radioso in cui gli aerei avrebbero collegato le persone da un continente all'altro, attraversando confini, deserti e oceani. Tutti i calcoli confermano l'opinione degli specialisti: l'idea è irrealizzabile. Resta solo una cosa da fare: realizzarla!

Questa è la storia dell'epoca d'oro dell'aviazione civile che il gioco Air Postal vi invita a rivivere. Viaggiate per il mondo ai comandi di aerei entrati nella storia, vestendo i panni di piloti leggendari il cui coraggio ha contribuito alla fondazione delle prime compagnie aeree diventate leggendarie (Aéropostale, Pan American, ecc.). In un misto di assunzione di rischi ed evoluzione tecnologica, dovrete alternare la realizzazione di missioni commerciali a volte lucrative, che prevedono la consegna di posta o di merci preziosi o anche il trasporto di passeggeri rari, e il compimento di imprese aeronautiche audaci e pericolose come l'attraversamento di un deserto o di un oceano. La fama e la gloria premieranno i piloti più audaci, i più fortunati... o i più preparati!

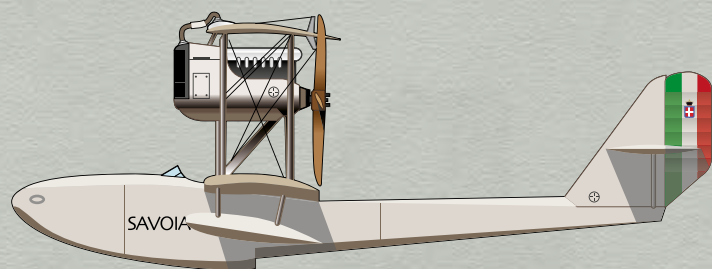


Riassunto del gioco

Il gioco inizia all'alba degli anni Venti: come giocatori-piloti, siete volontari per aprire le prime rotte aeree. Gli unici aerei disponibili all'inizio del gioco sono spesso macchine obsolete e poco potenti che non vi permetteranno di avventurarvi sulle rotte più lunghe. In seguito, grazie allo sviluppo tecnologico e commerciale, avrete accesso a velivoli sempre più efficienti, che vi permetteranno di esplorare il mondo su distanze maggiori. Arriverà quindi il momento di tentare grandi imprese, come la traversata dell'Atlantico, la traversata delle Ande o addirittura il giro intorno al globo: imprese che vi faranno entrare nel pantheon dei più grandi piloti della storia!

Scopo del gioco

Diventa un pilota leggendario accumulando il maggior numero di PUNTI GLORIA. Nel corso del gioco si guadagnano PUNTI GLORIA volando verso le CITTÀ HUB, raggiungendo gli OBIETTIVI o completando voli da PRIMO MONDIALE. Inoltre, alla fine del gioco guadagnerete anche PUNTI GLORIA in base al LIVELLO TECNOLOGICO del vostro aereo e alla quantità di denaro che avete.



Durata di una partita

Per stimare la durata di una partita, contate 30 minuti di volo per ogni giocatore-pilota, cioè circa 1,5 ore per una partita con 3 giocatori.

Si noti che con la variante BASIC (vedi sezione Varianti), questa durata si riduce a circa 15 minuti per giocatore.

Condizioni di fine partita

Il primo giocatore che raggiunge il seguente numero di PUNTI GLORIA alla fine del suo turno fa scattare la fine della partita:

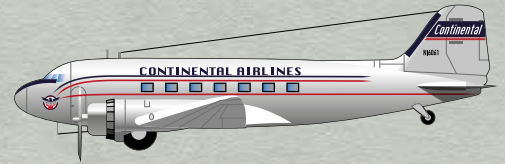
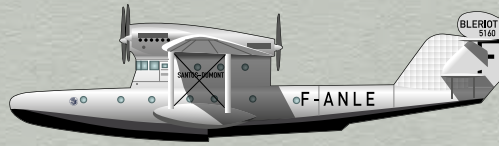
-  60 pts
-  50 pts
-  40 pts

Charles A. Lindbergh

Jean Batten

Amelia Earhart





Controllo su Air Postal 001, siete pronti per una partenza immediata?

Contenuto del gioco



■ 1 tabellone di gioco con un CIELO MAPPA MONDIALE e un CIELO MAPPA ATLANTICA



■ 1 tabellone OPERAZIONI per gestire il turno di gioco.

■ 13 dadi meteo



Recto Verso



■ 40 carte CITTA': servono a definire il PORTO DI CASA o gli HUB (obiettivi comuni) di ciascun giocatore per la partita. Ci sono 8 carte per continente.

Recto Verso



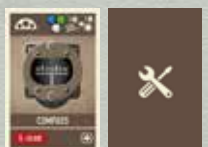
■ 81 carte OBIETTIVO: definiscono gli obiettivi individuali che i giocatori cercheranno di raggiungere durante la partita. Tutte le carte OBIETTIVO sono riconoscibili per la loro cornice a scacchiera. Esistono 3 famiglie di carte OBIETTIVO:
- 12 carte Rotta aerea per continente
- 16 carte VIAGGIATORE VIP (Very Important Passenger),
- 5 carte DIPLOMAZIA.

Recto Verso



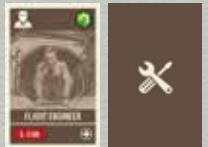
■ 42 carte CARGO: 12 carte MAIL Delivery (distribuzione della posta), 4 carte PRIORITY LETTER (lettere prioritarie), 6 carte SMUGGLING CASE (cassetta di contrabbando), 14 carte BORSA DIPLOMATICA e 6 carte CARBURANTE
■ 9 carte PAX A BORDO (passaggero in bordo)

Recto Verso



■ 25 carte SISTEMA: 4 x carte BASE SISTEMA (carte con BASE: 4 x RAPPORTO METEO), 12 x carte STANDARD SISTEMA (4 x BUSSOLA, 4 x AUTOPILOTA e 4 x GIRROSCOPIO) e 8 x carte ESPERTO SISTEMA (carte con logo XP: 1 x ALTIMETRO, 1 x SERBATOIO AUSILIARIO, 1 x PORTA CARGO, 1 x FLAPS, 1 x SLATS, 1 x FLOATS, 1 x PROPELLER VARIABILE, 1 x SERBATOI ALARI, 1 x SCALE D'ARIA).

Recto Verso



■ 20 carte EQUIPAGGIO: 4 carte EQUIPAGGIO BASE (carte con logo BASE: 4 x CO-PILOTA), 12 carte EQUIPAGGIO STANDARD (4 x INGEGNERE DI VOLO, 4 x NAVIGATORE, 4 x RADIO) e 4 carte EQUIPAGGIO ESPERTO (carte con logo XP: 1 x ESPERTO DI CARBURANTE, 1 x METEOROLOGO, 1 x VETERANO)

BASIC



■ 36 carte AEREO



■ 8 carte PILOTA

Recto FEMME Verso HOMME

Recto Verso



■ 5 cartoline SETUP: queste carte propongono le configurazioni di partenza (piloti, HUB e PORTO DI ATTACCO).



■ 4 cabine di pilotaggio (1 per giocatore) per posizionare una carta AERONAVE e una carta PILOTA, e 4 righelli per posizionare le carte CARGO, PAX, SYSTEM e CREW installate a bordo dell'aereo.



■ 100 banconote da 20x5, 30x10, 30x20 e 20x50 dollari e 1 bancomat.



8 gettoni ad anello per segnare la posizione delle CITTA' TAPPE sul tabellone.

■ 4 serie di pedine di legno (4 colori), ciascuna con :



2 gettoni MARKER: 1 segnalino punto e 1 segnalino turno.



20 cubetti: utilizzati per indicare il LIVELLO DI RESISTENZA sulla cabina di pilotaggio, il passaggio del giocatore attraverso gli HUB, il completamento dei voli in prima mondiale e il raggiungimento degli obiettivi.



1 meeple aereo: utilizzato per indicare la posizione dell'aereo del giocatore sul tabellone.



2 distributori di carte, ciascuno con una posizione per «pescare» e una per «scartare»: il distributore «Grand Balcony Hotel» per le carte OBIETTIVI e il distributore «Mills Airport» per le carte CARGO e PAX.



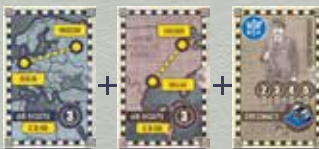
1 organizzatore di carte aereo «Halles Latécoère», con schede per ogni livello tecnologico

Installazione

H Comporre i 6 mazzi di carte SYSTEM & CREW STANDARD, cioè un mazzo di 4 carte per ogni tipo: (BUSSOLA, MOTORE DI VOLO, AUTOPILOTA, NAVIGATORE, GYROSCOPIO e RADIO). Posizionarle nei rispettivi spazi. Mescolare quindi le carte SYSTEM & CREW EXPERT (carte con il logo XP) e pescare a caso un numero di carte pari al numero di giocatori +3. Queste carte formano la squadra SYSTEM & CREW EXPERT. Queste carte costituiscono il mazzo di carte SYSTEM & CREW EXPERT per questa partita. Posizionare questo mazzo accanto agli altri 6 mazzi SYSTEM & CREW. Riportare le carte SYSTEM & CREW EXPERT rimanenti nella scatola: non verranno utilizzate per questa partita.

F Costruite la banca smistando le banconote e mettetele nel distributore vicino al tabellone di gioco, a portata di mano dei giocatori. Comporre la riserva di carte AEREO disponibili per l'acquisto, classificate per LIVELLO TECNOLOGICO dell'aereo, e collocarle nell'organizzatore «Halles Latécoère».

D Creare un mazzo mescolando le carte CARGO & PAX e inserirlo nella prima posizione della macchina per carte CARGO & PAX «Aeroporto di Mills».



C Create un mazzo mescolando le 5 carte DIPLOMAZIA con le carte OBIETTIVO dei mazzi dei continenti indicati sulla carta SETUP (in questo esempio, il mazzo UE e il mazzo NA). Posizionare questo mazzo nel 1° spazio del distributore di carte OBIETTIVO «Grand Balcony Hotel».



I Assegnare un set di pezzi di legno a ciascun giocatore, quindi determinare casualmente un ordine iniziale di gioco e posizionare il segnalino turno di ciascun giocatore in quell'ordine sulla pista «windsock» del tabellone delle OPERAZIONI.



B Posizionate il tabellone delle OPERAZIONI accanto al tabellone di gioco. Posizionare il mazzo di carte CREW BASIC (4 carte CO-PILOT) e il mazzo di carte SYSTEM BASIC (4 carte MET REPORT). Queste carte sono disposte a faccia in su.



J In ordine di turno:

1- scegliere un pilota tra quelli proposti sulla cartolina SETUP scelta per questa partita e prendere la carta PILOTA corrispondente. La città associata al pilota scelto è il vostro PORTO DI CASA.

2- Posizionare la carta CITTA' del PORTO DI CASA vicino alla cabina di pilotaggio. Guadagnare il numero di PUNTI GLORIA e di CASSA indicato sulla carta (questi valori sono ripetuti sulla cartolina SETUP). Posizionate il vostro segnalino sul tracciato del punteggio in corrispondenza del numero di punti gloria guadagnati: durante la partita, spostate il segnalino in base ai punti gloria guadagnati (o persi!).

3- Posizionate il vostro segnalino AEREO sul tabellone in corrispondenza della posizione del vostro Porto di casa.



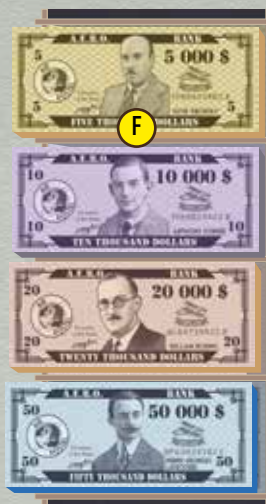
E Disponete il numero indicato (a seconda del numero di giocatori) di carte **OBIETTIVO** e **CARGO & PAX** a forma di 2 fiumi sul tabellone delle **OPERAZIONI**.

G Posizionare i dadi **METEO** vicino al tabellone, a portata di mano dei giocatori.

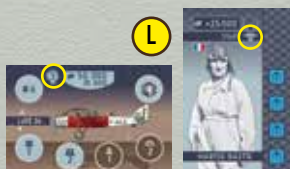
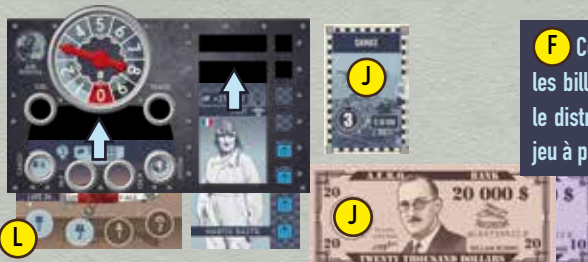
A Scegliere una carta **SETUP** e posizionare il tabellone di gioco indicato sul tavolo. In questo esempio, il tabellone **MONDO** è stato scelto tra le opzioni **ATLANTICO** e **MONDO** di questa carta **SETUP**.



K Posizionate le carte **CITTÀ** elencate sotto **RUBRICHE** sulla cartolina **SETUP** vicino al tabellone, e mettete un gettone anello nella posizione di ciascuna di esse in modo che tutti i giocatori possano individuarle facilmente. Questi sono gli obiettivi comuni a tutti i giocatori in questa partita.



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



In questo esempio, Maryse Bastié deve scegliere un aereo di partenza con un **LIVELLO TECNOLOGICO** massimo pari a 3.

L In ordine di turno inverso, scegliere una carta **AEREO** tra quelle disponibili senza pagarne il costo. Nota: l'aereo scelto deve avere un **LIVELLO TECNOLOGICO** uguale o inferiore a quello della carta **PILOTA**. Inserite le carte **PILOTA** e **AEROMOBILE** nella cabina di pilotaggio (nota: posizionate la carta **AEROMOBILE** sul **CIELO «BASE»** solo per la variante di iniziazione **BASE**). Infine, posizionate un cubo sul livello massimo di resistenza del vostro pilota. In questo esempio, Maryse Bastié deve scegliere un aereo di partenza con un **LIVELLO TECNOLOGICO** massimo pari a 3.

Come scegliere l'aereo?

MAX FUEL: il valore indicato è la quantità massima di carburante (FUEL) che può essere contenuta nei serbatoi di questo aereo.

RANGE (RAGGIO): il valore indicato è la distanza massima che l'aereo può percorrere durante un turno di gioco (vedi OPERAZIONI DI VOLO). Questa distanza, espressa come numero di dadi, è la distanza totale che si può percorrere con questo aereo durante il turno di gioco, in un unico volo o in più voli successivi.

LIVELLO TECNOLOGICO: questo valore riflette il livello di prestazioni dell'aereo e simboleggia i progressi compiuti dai continui sviluppi tecnologici: più alto è il LIVELLO TECNOLOGICO di un aereo, migliori sono le sue prestazioni complessive.

PREZZO DI ACQUISTO: è l'importo che dovrete pagare alla banca per l'acquisto di questo aereo quando sarete il primo acquirente (aereo nuovo).

PREZZO DI RIVENDITA: è l'importo che si riceve dalla banca per la rivendita di questo aereo quando si desidera venderlo per acquistarne un altro, oppure l'importo che si deve pagare alla banca per riacquistare questo aereo dopo che un altro giocatore lo ha venduto (aereo di seconda mano).

Valori di LOAD: i valori indicati sono il numero massimo di carte CARICO che possono essere presenti a bordo di questo aereo, per ogni categoria di carte:

- CARGO**: numero massimo di carte CARGO (MAIL, PRIORITY LETTER, PARCELS, DIPLOMATIC BAG, FUEL).
- PAX**: numero massimo di carte PAX ON BOARD. Si noti che le carte «TRAVELLER VIP» (Very Important Passenger) sono considerate carte PAX ON BOARD. Una carta OBIETTIVO VIAGGIATORE VIP occupa quindi uno slot PAX nell'aereo quando si sceglie di prendere questo obiettivo.
- CREW**: numero massimo di carte EQUIPE (COPILOT, NAVIGATORE, RADIO, MOTORE DI VOLO, ecc.).
- SYSTEM**: numero massimo di carte SISTEMA (RAPPORTO METEO, BUSSOLA, GIRROSCOPIO, PORTA CARGO, FLAPS, ecc.).

Nella variante di avvio BASIC, la scheda AIRCRAFT viene utilizzata sul lato «BASIC». Gli aerei hanno quindi un solo valore di CARICO, corrispondente al numero totale di carte CARGO, PAX, CREW e SYSTEM che possono essere presenti a bordo dell'aereo.

Come scegliere un pilota?

RICAIVI: è la quantità di denaro che si riceve ogni volta che si sceglie l'azione «RICAIVI», «MANUTENZIONE & RICAIVI» o «OBIETTIVI & RICAIVI», vedi GROUND OPS.

LIVELLO TECNOLOGICO dell'aereo di partenza: l'aereo scelto all'inizio della partita deve avere questo LIVELLO TECNOLOGICO o inferiore.

COMPETENZA TECNOLOGICA: è la capacità di progredire quando si cambia aereo. Il valore indicato è la differenza massima tra il LIVELLO TECNOLOGICO del nuovo aereo che si vuole acquisire e quello del vecchio.

ENDURANCE: rappresenta le vostre abilità di pilota (destrezza, riflessi, visione, capacità analitiche, ecc.) che diminuiscono con la fatica accumulata durante il volo. I punti vengono spesi durante il volo e riportati al livello massimo all'inizio di ogni turno di gioco.

Il consiglio di Amelia

Scegliete la variante BASE per giocare con una versione semplificata delle regole e familiarizzare con le meccaniche di gioco o per introdurre il gioco ai giocatori alle prime armi durante le partite più veloci. Una volta padroneggiate le regole di base, sarete in grado di sfruttare appieno il gioco utilizzando tutte le sue caratteristiche! Questa volta non c'è spazio per il caso: tutto (o quasi!) è sotto controllo. Saranno le vostre scelte a portarvi al successo o al fallimento, perché se la fortuna può farvi sperare nel successo, la sfortuna da sola non può spiegare il vostro fallimento!

AEREO DI PARTENZA **RICAIVI** **ENDURANCE** **COMP. TECNOLOGICA**

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

Turno di gioco :

Nell'ordine di turno indicato dalla posizione del segnalino di turno sul tracciato della manica a vento del tabellone OPERATIONS, posizionate la vostra pedina nella prima posizione disponibile nelle linee d'azione FLIGHT OPS o GROUND OPS, che vengono risolte in quest'ordine:

OPS DI VOLO (FLIGHT OPS)

Scegliendo di posizionare il proprio segnalino turno su uno degli slot OPS DI VOLO, sarà possibile:

- caricare il vostro aereo prendendo le carte CARICA e PAX disponibili
 - eseguire la lista di controllo pre-volo (PREFLIGHT CHECK) per acquistare le carte carburante (FUEL), CO-PILOT o MET REPORT
 - effettuare uno o più voli per spostare l'aereo sul tabellone.
- Queste azioni sono descritte in dettaglio qui di seguito.

OPS A TERRA (GROUND OPS)

Con queste azioni si rimane a terra per prepararsi al prossimo viaggio! Potete scegliere un'azione o una combinazione di azioni tra le 5 scelte qui sotto:

- 1 - Obiettivi
- 2 - Reddito
- 3 - Manutenzione + reddito
- 4 - Obiettivi + Ricavi
- 5 - Cambio di aereo + Manutenzione

Ciascuna di queste azioni è descritta in dettaglio qui di seguito. Al vostro turno, posizionate il vostro segnalino turno su uno spazio disponibile. Se un giocatore occupa già uno degli ultimi 3 posizioni, potete rimuoverlo pagando l'importo indicato

(ad esempio, 10.000 dollari per la posizione Manutenzione + Ricavi). Il giocatore rimosso non può rifiutare l'offerta e sposta immediatamente il suo segnalino di turno in un'altra posizione, compresa la sezione FLIGHT OPS.

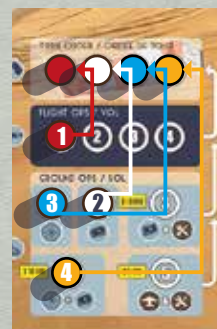
Quindi, quando tutti i giocatori hanno completato le loro azioni, si procede con il RESET prima di passare al turno successivo.

RIATTIVAZIONE

■ Sostituire i segnalini turno dei giocatori sul tracciato CORSA AEREA per determinare l'ordine del prossimo turno di gioco. Per fare ciò, rimescolare prima i giocatori posizionati nella linea d'azione FLIGHT OPERATIONS e poi quelli nelle linee d'azione GROUND OPS. Se più di un giocatore è posizionato nella stessa linea d'azione, i segnalini di turno vengono spostati in ordine inverso rispetto alla loro posizione di arrivo (dall'ultimo al primo della linea d'azione).

In questo esempio, il Rosso sarà il primo giocatore del prossimo turno, seguito dal Bianco, dal Blu e dal Giallo.

■ Scartate la carta più a destra dai fiumi di carte OBIETTIVO e CARGO & PAX, spostate le carte rimanenti a destra sulle posizioni vuote e poi riempite le piste dal mazzo. Quando il mazzo di carte OBIETTIVO o CARGO & PAX è vuoto, si rimescola la pila di scarti corrispondente per creare un nuovo mazzo. I turni di gioco continuano finché uno dei giocatori non inizia l'ultimo turno.



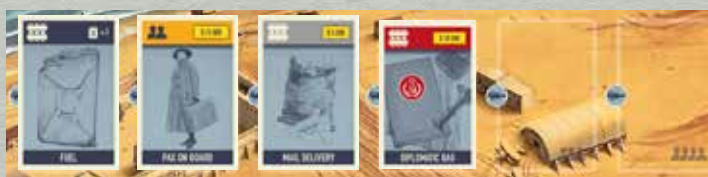
In questo esempio, il Rosso sarà il primo giocatore del prossimo turno, seguito dal Bianco, dal Blu e dal Giallo.

OPERAZIONI DI VOLO (FLIGHT OPS)

Scegliendo uno degli slot FLIGHT OPS gratuiti, potrete caricare il vostro aereo con carte CARGO o PAX, eseguire un PREFLIGHT CHECK (lista di controllo pre-volo) che vi permetterà di rifornire il vostro aereo di carburante o di acquisire preziosi aiuti al pilotaggio, infine effettuare un volo (o più voli se le condizioni sono soddisfatte) con il vostro aereo per procedere alla consegna del prezioso carico in una DESTINAZIONE, guadagnare i bonus corrispondenti e, naturalmente, tentare di aprire una nuova rotta e raggiungere così alcuni obiettivi!

FLIGHT OPS - Caricate il vostro aeromobile prima del decollo:

Al proprio turno, nell'ordine dei giocatori della sezione FLIGHT OPS, pescare 1 carta CARICO (CARGO o PAX) tra quelle disponibili nella pista di carte CARICO. Poi il giocatore successivo nella sezione FLIGHT OPS fa lo stesso, e così via finché non ci sono più carte CARICO disponibili o tutti i giocatori della sezione FLIGHT OPS sono passati. Quando si carica, bisogna fare attenzione a non superare i valori di CARICO (CARGO e PAX, a seconda dei casi) dell'aereo.



FLIGHT OPS - PREFLIGHT CHECK (CONTROLLO PRE-VOLO)

Dopo il caricamento e prima di passare alla fase di VOLO, è possibile acquistare CARBURANTE, un RAPPORTO METEO o assumere un CO-PILOTA, e verificare che il proprio pilota sia PRONTO AL VOLO.

■ Acquisto di FUEL: ogni incremento dell'indicatore del carburante costa 5.000 dollari e non si può superare il livello di carburante massimo dell'aereo. Impostate il costo del carburante che desiderate acquistare alla banca, quindi regolate l'ago dell'indicatore del carburante nella cabina di pilotaggio sul suo nuovo valore (ricordate: il livello è zero all'inizio del gioco).

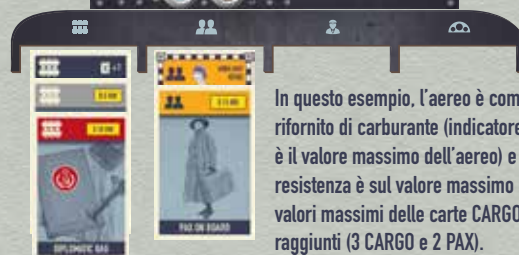
■ Acquistare un MET REPORT: è possibile acquistare una carta RAPPORTO METEO dal mazzo, assicurandosi di non superare il valore di CARICO (SISTEMA) del proprio aereo. Pagare il costo alla banca.

■ Assumere un CO-PILOT: si può acquistare una carta CO-PILOTA dal mazzo, assicurandosi di non superare il valore di CARICO (EQUIPAGGIO) dell'aereo. Pagare il costo alla banca. PRONTEZZA DI VOLO: posizionare il cubo sul valore di ENDURANCE più alto indicato sulla carta PILOTA. Nota: questo valore può essere aumentato dagli effetti di altre carte (ad esempio la carta AUTOPILOTA).

Ora siete pronti a volare! Ricordate che i livelli di FUEL e ENDURANCE diminuiranno durante il volo, a seconda delle difficoltà incontrate. È importante non far scendere gli indicatori FUEL o ENDURANCE sotto lo zero prima della fine del volo!



Prima di effettuare il primo volo del turno in corso, posizionare il cubo sul valore di ENDURANCE più alto indicato sulla carta PILOTA



In questo esempio, l'aereo è completamente rifornito di carburante (indicatore FUEL su 6, che è il valore massimo dell'aereo) e l'indicatore di resistenza è sul valore massimo del pilota (4). I valori massimi delle carte CARGO e PAX sono stati raggiunti (3 CARGO e 2 PAX).

FLIGHT OPS - FARE UN VOLO :

Nel vostro turno, determinato dalla vostra posizione sulle posizioni dell'azione FLIGHT OPS, effettuerete uno o più voli tra due città. Per farlo:

1- Misurare la lunghezza del volo: è rappresentata sul tabellone dal numero di caselle che separano le città di partenza e di arrivo del volo (ogni casella corrisponde a un dado meteo da tirare). Ricordate: durante il vostro turno, non potete volare per una distanza totale superiore al valore di RANGE del vostro aereo; questa distanza totale corrisponde alla lunghezza del volo o alla somma delle lunghezze dei voli effettuati durante il vostro turno.

2- Effettuare il volo: tirare i dadi corrispondenti alle caselle della rotta scelta (1 dado del colore corrispondente per ogni casella che separa le città di partenza e di arrivo del volo), quindi risolverli nell'ordine della loro posizione sulla rotta. Per ogni casella della rotta, si devono spendere i punti FUEL e ENDURANCE indicati sul dado corrispondente. Si può scegliere in qualsiasi momento di applicare gli effetti delle carte SYSTEM & CREW.

Se i valori di FUEL e ENDURANCE sono uguali o superiori a 0 dopo aver attraversato l'ultima casella del percorso di volo, l'aereo atterra in sicurezza nella città di destinazione. L'aereo non raggiunge la destinazione nei seguenti casi:

■ se il valore del CARBURANTE o dell'ENDURANCE scende sotto lo 0

■ se il valore del CARBURANTE raggiunge lo 0 prima di lasciare l'ultima casella del percorso e raggiungere la città di destinazione.

In entrambi i casi, interrompere il volo (nota: il volo non viene interrotto se il valore ENDURANCE raggiunge 0 prima dell'ultima casella del percorso).

Se si è raggiunta la città di destinazione, si può procedere alla CONSEGNA.

Infine, se il raggio d'azione dell'aereo e i livelli di carburante e di resistenza lo consentono, si può scegliere di continuare il viaggio e RIPRENDERE UN VOLO. Attenzione: in questo caso, non è possibile riprendere le carte CARICO, riacquistare il CARBURANTE o aumentare il livello di ENDURANCE, ma è necessario continuare il viaggio con i livelli attuali.



In questo esempio: l'aereo rosso vola da Berlino a Mosca.
I dadi meteo danno il seguente risultato:
- cielo sereno = -1 FUEL
- vento contrario = -2 FUEL
- gelo e neve = -1 FUEL
e -2 ENDURANCE
cioè un totale di -4 FUEL
e -2 ENDURANCE durante questo volo.

FLIGHT OPS - DESTINAZIONE E CONSEGNA

Se siete arrivati a destinazione, potete approfittare di questo scalo per consegnare 1 carta CARICO (CARGO o PAX) a vostra scelta, e magari realizzare qualche obiettivo!

Consegna di una carta LOAD, rispettando le 2 istruzioni seguenti:

■ Per impostazione predefinita, è possibile consegnare una sola carta di carico (CARGO o PAX) a ogni scalo. Si riceve il bonus corrispondente dalla banca, se presente, e poi si rimette la carta nel mucchio degli scarti. Nota: se si consegna una carta «BORSA DIPLOMATICA» in relazione a una carta OBIETTIVO «DIPLOMAZIA» (diplomazia) o a una carta OBIETTIVO «VIAGGIATORE VIP» (passeggero molto importante), si guadagna il bonus corrispondente e si conserva la carta senza scartarla (vedi bilancia degli OBIETTIVI).



■ Rispettare le istruzioni di consegna in base al luogo:

- AEROPACE.
- GRANDE CITTA
- AMBASCIATORE
- DOGANA - vedi sezione NOTAM



■ A destinazione: valutazione degli OBIETTIVI

Se, al termine del volo, avete raggiunto la prima città indicata su una o più carte OBIETTIVO DI ROTTA AEREA, posizionate uno dei vostri cubi sulla/e carta/e in questione per registrare il vostro passaggio.

Se alla fine del volo si è raggiunto un obiettivo (Rotte aeree, DIPLOMAZIA, VIP...), si guadagnano immediatamente i bonus corrispondenti (punti gloria ed eventualmente denaro). Non rimettete le carte degli obiettivi raggiunti nel mazzo degli scarti: conservate queste carte che non saranno più disponibili per il resto della partita e potranno essere utilizzate, se necessario, per controllare il punteggio finale.



■ A destinazione: atterrare in un HUB

Se alla fine del volo avete raggiunto per la prima volta uno degli HUB: piazzate un cubo del vostro colore sulla carta città corrispondente e vincete immediatamente una delle 2 ricompense offerte (punti gloria o denaro). Nota: una visita successiva alla stessa città non permette di vincere nuovamente la ricompensa scelta o l'altra.



■ A destinazione: ottenere un GRANDE PRIMO

Se il volo appena compiuto è uno dei GRANDI PRIMI (vedi pittogramma sul tabellone) non ancora completati, si guadagnano immediatamente i corrispondenti PUNTI GLORIA. Posizionare un cubo del proprio colore sul pittogramma per registrare il risultato ottenuto.

FLIGHT OPS - INTERRUZIONE DI VOLO: INCIDENTE e CRASH

Un'INTERRUZIONE DI VOLO può portare a un INCIDENTE o a un CRASH, a seconda del tipo di rotta (SOPRAVVIVENZA MARINA o SOPRAVVIVENZA TERRESTRE) e del tipo di aeromobile (TERRESTRE, IDRAVIO o AMPPIO).

Le rotte SEA SURVIVAL sono contrassegnate da un alone blu sul tabellone. Le altre sono rotte di SOPRAVVIVENZA TERRESTRE.

Un aeromobile TERRESTRE si riconosce da questo pittogramma:

Questo tipo di aeromobile subisce un INCIDENTE se subisce un'INTERRUZIONE DI VOLO durante un sorvolo terrestre o un CRASH durante un sorvolo marittimo.

Un aeromobile HYDRAVION è riconoscibile da questo pittogramma:

Questo tipo di aeromobile subisce un CRASH in caso di INTERRUZIONE DI VOLO durante un sorvolo terrestre o di INCIDENTE durante un sorvolo marino.

Un aeromobile di tipo AMPHIBIA può essere dotato di galleggianti e/o ruote ed è riconoscibile dalla presenza di questi 2 pittogrammi:

Questo tipo di aeromobile subisce un INCIDENTE in caso di INTERRUZIONE DEL VOLO durante un sorvolo a terra o in mare. Nota: se il pittogramma è tra parentesi sulla scheda AIRCRAFT, significa che l'aeromobile deve essere dotato della scheda SYSTEM «FLOATS» per essere considerato un tipo AMPHIBIA. Senza la scheda SYSTEM «FLOATS», l'aereo è considerato di tipo «TERRESTRE».



Conseguenze di un INCIDENTE o di un CRASH.

In caso di INCIDENTE, si effettua un atterraggio forzato o un ammaraggio:

- Riportare il proprio Meeple AEREO alla città di partenza del volo.
- Si conservano l'aereo, il pilota e le carte CARICO, ma si perde tutto il CARBURANTE consumato durante il volo.
- Si perde il numero di punti gloria corrispondente al LIVELLO TECNOLOGICO dell'aereo.

Il vostro turno termina qui.

In caso di CRASH, il tuo aereo e il suo pilota scompariranno per sempre, persi per l'eternità nella solitudine di un vasto deserto o nelle oscure profondità di un oceano impetuoso!

- Rimettete il vostro meeple AEREO sulla città di partenza di questo volo.
 - Si perdono tutte le carte CARICO (CARGO e PAX, SISTEMA ed EQUIPAGGIO) e le carte OBIETTIVO VIAGGIATORE VIP a bordo dell'aereo durante l'INCIDENTE. Scartate le carte (tornano nella scatola per il resto della partita), senza pagarne il costo.
 - Si perde tutto il CARBURANTE consumato durante il volo.
 - Scartare la carta PILOTA (che torna nella scatola per il resto della partita) e prendere un nuovo pilota tra quelli ancora disponibili.
 - Scartate la carta AEREO (viene rimessa nella scatola per il resto del gioco) e prendete, senza pagarne il costo, un aereo tra quelli ancora disponibili (nuovi o di seconda mano). Attenzione, dovete scegliere un aereo con un LIVELLO TECNOLOGICO inferiore a quello dell'aereo che avete appena perso.
 - La vostra tragica ma gloriosa scomparsa ha arricchito le storie leggendarie che fanno parte della storia dell'aviazione: guadagnate 3 PUNTI GLORIA, o 5 PUNTI GLORIA se durante l'incidente c'era almeno un «VIAGGIATORE VIP» a bordo del vostro aereo! Attenzione, quando 3 piloti scompaiono durante la partita, la stampa perde interesse e ogni nuovo CRASH non porta più PUNTI GLORIA.
- Il vostro turno termina qui.



Il consiglio di Antoine

Con l'aereo, che ci ha insegnato la linea retta, l'importante non è arrivare, ma andare verso! Ma vedete, quando si vuole essere spiritosi, a volte si mente un po'... Amici piloti, c'è certamente della poesia nell'assumersi tutti i rischi e nell'affidarsi alla sola provvidenza per raggiungere la meta, ma se continuate su questa strada, di certo otterrete solo una gloria postuma tanto amara quanto effimera!

L'esperienza di un volo senza incidenti vi porterà a porvi questa domanda cruciale: decollare di nuovo e continuare il viaggio nonostante la crescente minaccia di un possibile incidente, o aspettare saggiamente il prossimo giro per tentare questo nuovo volo? La vittoria o la sconfitta saranno il risultato di queste scelte. Non esiste una fatalità esterna. Ma c'è una fatalità interiore: arriva un momento in cui scopriamo di essere vulnerabili. Il futuro è sempre e solo il presente da mettere in ordine: non si tratta di prevederlo, ma di renderlo possibile. Quindi, prima di intraprendere un grande viaggio, scegliete con cura il vostro aereo e il suo equipaggiamento, così come l'equipaggio che vi affianca. Non dimenticate che un aereo da raid vi permetterà di raggiungere grandi traguardi, ma il suo carico utile limitato lo rende molto costoso da gestire. D'altro canto, un aereo di linea vi permetterà di trasportare merci e passeggeri che vi porteranno molti soldi ma forse meno gloria. Trovate il momento giusto per passare da uno all'altro e viceversa.

E non importa se vi sbagliate: la verità di domani si nutre dell'errore di ieri. Ciò che salva è fare un passo. Un altro passo. Ho visto il giocatore di scacchi sconfitto giocare per anni nella speranza della festa della vittoria. Perché si è più ricchi per averla, se non è nemmeno per se stessi.

Pagare i debiti

Nel corso di una partita, vi capiterà spesso di dover pagare diversi importi, che si tratti di acquistare carburante, un nuovo aereo, nuovo equipaggiamento o assumere un membro dell'equipaggio, oppure di pagare la penalità per aver scartato carte CARGO o PAX, o ancora di pagare la multa se la dogana vi ha beccato con merci illegali (CASO SMUGGLING)! Siete obbligati a pagare immediatamente l'intero importo dovuto. Tuttavia, se non avete abbastanza denaro, avete la possibilità di pagare i vostri debiti con una penalità di 1 PUNTO GLORIA ogni 10.000 \$, ad esempio 2 punti per un debito di 15.000 \$.



OPERAZIONI A TERRA (GROUND OPS)

Risolvete le azioni del vostro turno secondo l'ordine definito dal numero sugli slot selezionati dai giocatori.



GROUND OPS - AZIONE OBJECTIVES

Nella sezione GROUND OPS ci sono 2 slot per l'azione OBIETTIVO:

- L'azione OBIETTIVO da sola (non dislocabile - slot 1) e
- l'azione OBIETTIVO combinata con l'azione ENTRATA (dislocabile per 10.000 dollari - slot 4). Nel proprio turno, si sceglie una carta OBIETTIVO tra quelle disponibili nel fiume o tra quelle in cima al mazzo. Attenzione: si deve prendere una carta, non una di più né una di meno.



GROUND OPS - AZIONE REDDITI

Nella sezione GROUND OPS ci sono 3 slot per le azioni REVENUE:

- azione REVENUE da sola (non rimovibile - slot 2),
 - azione REVENUE combinata con azione MAINTENANCE (rimovibile per 10.000 dollari - slot 3) e
 - azione REVENUE combinata con azione GOAL (rimovibile per 10.000 dollari - slot 4).
- Al proprio turno, riscuotere dalla banca il REDDITO della carta PILOTA.



GROUND OPS - AZIONE MANUTENZIONE

Ci sono 2 slot per le azioni di MANUTENZIONE nella sezione GROUND OPS:

- azione di MANUTENZIONE combinata con l'azione REVENUE (non dislocabile per 10.000 dollari - slot 3),
- azione di MANUTENZIONE combinata con l'azione CAMBIO DI AEREO (non dislocabile per 5.000 dollari - slot 5). Nel proprio turno, si possono acquistare una o più carte dai 7 mazzi di carte SYSTEM & CREW, assicurandosi di non superare i valori di CARICO (SYSTEM e CREW, a seconda dei casi) dell'aereo. Non è possibile installare più di una copia della stessa carta nell'aereo.

Si possono anche scartare le carte SYSTEM & CREW acquisite nei turni precedenti, ma il loro costo non viene rimborsato.

Quando una carta viene scartata, viene rimessa nel mazzo.



GROUND OPS - AZIONE CAMBIO AEROMOBILE

Nella sezione GROUND OPS c'è solo uno slot per l'azione CAMBIO AEREO, combinato con l'azione MANUTENZIONE (rimovibile per 5.000 dollari - slot 5).

Nel proprio turno, l'azione CAMBIO AEREO consente di sostituire l'aereo attuale con un altro, nuovo o usato. In tutti i casi:

- La differenza di LIVELLO TECNOLOGICO tra l'aereo attuale e quello che si desidera acquistare deve essere uguale o inferiore al valore di ABILITÀ TECNOLOGICA del pilota.
- Se i valori di CARICO del nuovo aereo non consentono di mantenere tutte le carte CARICO (CARGO, PAX, SYSTEM o CREW) in proprio possesso, è necessario scartare le carte che non si possono tenere a bordo dell'aereo:

■ se si tratta di una carta CARGO o PAX: mettete la carta nella pila di scarto e restituite alla banca il premio normalmente riscosso per la sua consegna (esempi: 5.000 dollari per una carta MAIL, 15.000 dollari per una carta PAX ON BOARD, 30.000 dollari per una carta SMUGGLING CASE, ecc.) Nota: se si tratta di una carta VIP TRAVELLER, è necessario pagare i 15.000 dollari e detrarre i PUNTI GLORIA relativi a questo obiettivo.

■ se si tratta di una carta SISTEMA o EQUIPE: scartare la carta nel proprio mazzo SISTEMA e EQUIPE, senza ricevere un rimborso per il suo costo.

■ Posizionare la carta Aereo appena acquistata nella propria cabina di pilotaggio e posizionare la carta Aereo appena venduta vicino all'organizzatore «Halles Latécoère» per formare la pila degli aerei di seconda mano.



ATTENZIONE: alcune carte aereo hanno un prezzo di rivendita pari a 0.

Si tratta di aerei unici, spesso destinati al completamento di grandi raid. Il giocatore che se ne disfa non riceve alcun denaro per la rivendita: questo aereo eccezionale va ad arricchire la collezione di un famoso museo! La sua carta non si aggiunge alla pila degli aerei di seconda mano: viene scartata definitivamente e non può più essere utilizzata durante la partita.



In questo esempio, St Exupéry passa da un aereo di livello 3 a un aereo di livello 5, cosa che la sua ABILITÀ TECNOLOGICA gli consente di fare. Deve pagare alla banca 80.000 dollari - 10.000 dollari = 70.000 dollari. Poiché il nuovo aereo ha gli stessi valori di carico (CARGO, PAX, CREW e SYSTEM), St Exupéry può mantenere le carte di carico che ha.

Acquistare un nuovo aereo

È possibile acquistare un nuovo aeromobile presso l'organizzatore delle carte aeromobili disponibili per l'acquisto, «Halles Latécoère». Raccogliete dalla banca il PREZZO DI RIVENDITA del vostro aereo attuale, quindi pagate alla banca il PREZZO DI ACQUISTO del nuovo aereo.

Acquisto di un aereo di seconda mano

Si può anche decidere di acquistare uno degli aerei disponibili nella pila degli aerei di seconda mano. Si prende dalla banca il PREZZO DI VENDITA dell'aereo attuale e si paga alla banca il PREZZO DI VENDITA sulla carta dell'aereo di seconda mano che si sta acquistando.

In ogni caso, è necessario pagare immediatamente l'intero importo dovuto: la banca non concede crediti!

Fine del gioco

Si attiva l'endgame se si è il primo giocatore a raggiungere il numero richiesto di PUNTI GLORIA (vedi Condizioni di endgame) alla fine del proprio turno. I giocatori dopo di voi che non hanno ancora giocato nel turno in corso terminano le loro azioni. Poi contate i vostri PUNTI GLORIA:

- Dovete sottrarre dal vostro totale i punti per gli obiettivi non raggiunti in vostro possesso.
- Aggiungete al vostro totale un numero di punti corrispondente al LIVELLO TECNOLOGICO del vostro aereo.
- Infine, raccogliete il valore di rivendita del vostro aereo dalla banca e sommate i soldi che avete: ogni 50.000 dollari vale 1 PUNTO GLORIA aggiuntivo.

Il giocatore con il maggior numero di PUNTI GLORIA è dichiarato vincitore. In caso di parità, vince il giocatore con l'aereo con il LIVELLO TECNOLOGICO più alto. Se c'è ancora un pareggio, i giocatori si dividono la gloria di questa grande vittoria!



Controllo a Air Postal 001, autorizzato al decollo immediato! Buon volo!

NOTAM (NOTICE TO AIRPOSTAL MISSIONS)

DESCRIZIONE DELLE SCHEDE OBIETTIVO

ROTTE AEREE



L'apertura di nuove rotte aeree fa guadagnare PUNTI GLORIA e denaro. Posizionate un cubo del vostro colore su una carta ROTTA AEREA di vostra proprietà quando il vostro aereo si trova in una delle due località indicate su di essa. Siete liberi di scegliere qualsiasi rotta per raggiungere le due località indicate. L'obiettivo viene raggiunto non appena l'aereo raggiunge il secondo luogo indicato sulla carta: ricevere il denaro dalla banca e guadagnare il numero di PUNTI GLORIA indicato. Conservare le carte PERCORSO AEREO completate vicino alla cabina di pilotaggio, girandole per distinguerle dalle carte PERCORSO AEREO non completate in proprio possesso.

È possibile completare più obiettivi PERCORSI AEREI durante lo stesso turno di gioco. I punti delle carte PERCORSO AEREO non completate in vostro possesso alla fine della partita vengono detratti dal totale finale dei PUNTI GLORIA.

AMBASCIATORE

	AEROPPLACE	GRANDE CITTA'	DOGANA
«Mail»	■	■	■
«Priority Letter»	■	■	■
«Pax on Board»		■	
«Traveller VIP»		■	
«Diplomatic case»			■
«Smuggling case»			■

PASSEGGERO



TRAVELLER VIP (Passeggero molto importante):

Alcuni passeggeri sono delle celebrità che non solo portano soldi ma anche fama. Una carta VIP TRAVELLER viene trattata come una carta PAX ON BOARD: pertanto, occupa uno slot PAX (LOAD) nel carico del vostro aereo.

L'obiettivo viene raggiunto non appena il vostro aereo trasporta il passeggero nella GRANDE CITTA' indicata sulla carta (deve essere lasciato lì): ricevete il denaro dalla banca e guadagnate il numero di PUNTI GLORIA indicato. Si consiglia di tenere le carte VIP TRAVELLER completate vicino alla cabina di pilotaggio, girandole per distinguerle dalle carte VIP TRAVELLER non completate in proprio possesso.

I punti delle carte VIP TRAVELLER non realizzate in vostro possesso alla fine della partita vengono detratti dal totale finale dei PUNTI GLORIA.

In questo esempio, Anna May Wong deve recarsi a Pechino. Una volta raggiunto l'obiettivo, guadagnerà 3 Punti Fama e 15.000 dollari.

DIPLOMAZIA:



Consegnare una busta diplomatica su richiesta è un altro modo per guadagnare molti punti gloria. Fate del vostro aereo il veicolo preferito per gli intrighi politici segreti con le carte DIPLOMAZIA! Ogni carta BORSA DIPLOMATICA piazzata in un'ambasciata della nazione corrispondente vi fa guadagnare PUNTI FAMA secondo la scala indicata sulla carta DIPLOMAZIA. Attenzione: non scartate una carta BORSA DIPLOMATICA che avete consegnato e che corrisponde

a una carta DIPLOMAZIA in vostro possesso: conservatela a faccia in giù vicino alla vostra cabina di pilotaggio. Se non riuscite a consegnare almeno una carta BORSA DIPLOMATICA della nazione indicata sulla carta DIPLOMAZIA prima della fine della partita, il numero di punti indicato per la prima consegna viene detratto dal vostro totale finale di PUNTI GLORIA!

In questo esempio, consegnando 2 valigie diplomatiche alle ambasciate sovietiche (colore rosso) durante la partita si guadagnano 3 + 4 = 7 PUNTI GLORIA totali. Tuttavia, se alla fine della partita non avete consegnato alcuna valigia diplomatica sovietica, perdetevi 3 punti gloria.

DESCRIZIONE DELLE SCHEDE DI LOAD (CARGO E PAX)



PAX ON BOARD: deposito possibile solo in una GRANDE CITTA'. Vincere 15.000 dollari e poi mettere la carta nel suo mazzo di scarto.



FUEL CAN: Non si guadagnano bonus. Durante un volo, si può scartare questa carta piuttosto che spendere 1 punto del proprio indicatore di FUEL.



MAIL DELIVERY: deposito possibile in tutte le località (AEROPPLACE, CUSTOMS, BIG CITY o AMBASSADOR). Vincere 5.000 dollari e poi mettere la carta nella sua pila degli scarti.



DIPLOMATIC BAG: Depositare solo in un'AMBASCIATA della nazione (colore) indicata sulla carta. Se si vincono 20.000 dollari, tenere la carta se si possiede la carta OBIETTIVO DIPLOMAZIA della stessa nazione, altrimenti metterla nel proprio mazzo degli scarti.



PRIORITY LETTER: È possibile lasciare la carta in qualsiasi luogo (AEROPPLACE, DOGANA, CITTÀ MAGGIORE o AMBASCIAIORE) con l'obbligo di consegnarla prima delle altre carte CARICO (CARGO o PAX) caricate sul proprio aereo. Vincere 10.000 dollari e poi mettere la carta nel proprio mazzo degli scarti.



SMUGGLING CASE: può essere depositata solo in un ufficio doganale ed è una consegna fraudolenta.

Un giocatore pesca una carta a caso dalle carte CARICO (compresa questa): se si tratta di una carta CASO SMUGGLIO, i funzionari della dogana vi multano per trasporto di merci illegali! Mettete la carta nel vostro mazzo degli scarti e pagate 10.000 dollari alla banca. Il vostro turno termina immediatamente. Se non è una carta CASO SMUGGLING: i doganieri considerano tutto in ordine! Si vincono 30.000 dollari, si mette la carta CASO SMUGGLING nel proprio mazzo degli scarti e si continua normalmente il proprio turno.

DESCRIZIONE DELLE SCHEDE SYSTEM & CREW BASIC

(schede con la scritta BASIC) - 4 copie di ognuna



MET REPORT: può essere usato 1x Carta BASE DEL SISTEMA. Durante un volo, scartare questa carta per posizionare un dado su un CIELO CHIARO (-1 FUEL).



COPILOT: può essere usato 1x Carta CREW. Durante un volo, scartare questa carta per annullare la spesa di 1 punto di ENDURANCE.

LÉGENDE MÉTÉO

1 ☀ CIELO CHIARO (CAVOK) -1 fuel	2 ☁ PIOGGIA -2 fuel -1 endurance	2 🌪 VENTO FACCIA -2 fuel
2 ⚡ STORMA -2 fuel -2 endurance	1 🌫 FOG -1 fuel -1 endurance	3 🌪 CICLONE TROPICALE -3 fuel
1 ❄ NEVE E GHIACCIO -1 fuel -2 endurance		

DESCRIZIONE DELLA SCHEDE SYSTEM & CREW STANDARD

4 copie di ogni



\$ -5 000 PERMANENTE
FLIGHT ENGINEER : Carta CREW. Una volta per volo: consente di rilanciare un dado verde.



\$ -10 000 PERMANENTE
RADIO : Carta CREW. Una volta per volo: consente di rilanciare un dado bianco.



\$ -10 000 PERMANENTE
NAVIGATOR : Carta CREW. Una volta per volo: permette di rilanciare un dado rosso.



\$ -10 000 PERMANENTE
COMPASS: Carta SISTEMA. Una volta per volo: permette di sostituire una faccia VENTO su un dado verde, bianco o blu con la sua faccia CIELO CHIARO (-1 FUEL).



\$ -10 000 PERMANENTE
GYROSCOPE: Carta SISTEMA. Una volta per volo: annulla la spesa di 1 punto ENDURANCE su un dado bianco, rosso o giallo (estensione AD AUSTRAL).



\$ -60 000 PERMANENTE
AUTOPILOT: Carta SISTEMA. Una volta per turno: aumenta l'ENDURANCE del pilota di +3.

DESCRIZIONE DELLE SCHEDE SYSTEM & CREW EXPERT

(schede con logo XP) - 1 copia di ognuna



\$ -15 000 PERMANENTE
FUEL EXPERT : Carta CREW. Una volta per volo: su un singolo dado, trasforma un risultato di -2 CARBURANTE in un risultato di -1 FUEL.



\$ -10 000 PERMANENTE
METEOROLOGIST : Carta CREW. Una volta per volo: sostituisce una faccia VENTO o CICLONE TROPICALE con il lato CIELO CHIARO (-1 FUEL) dei dadi coinvolti.



\$ -40 000 PERMANENTE
VETERAN : Carta Crew. Una volta per turno: aumenta l'ENDURANCE del pilota di +2.



\$ -15 000 PERMANENTE
FLAPS : Carta SISTEMA. Aumenta i valori di CARGO e PAX dell'aereo di +1.



\$ -15 000 PERMANENTE
SLATS : Carta SISTEMA. Aumenta il valore CREW di +1 e il valore SYSTEM di +2 per l'aereo.



\$ -10 000 PERMANENTE
CARGO DOOR : Carta SISTEMA. Una volta per volo: consegna 2 carte CARGO (invece di 1).



\$ -5 000 PERMANENTE
AUXILIARY TANK : Carta SISTEMA. Aumenta il valore di MAX FUEL dell'aereo di +1.



\$ -10 000 PERMANENTE
AIRSTAIRS : Carta SISTEMA. Una volta per volo: consegna 2 carte PAX (invece di 1).



\$ -25 000 PERMANENTE
VARIABLE PROPELLER : Carta SISTEMA. Una volta per volo: annulla la spesa di 1 punto FUEL se il volo è più lungo di 3 esagoni.



\$ -10 000 PERMANENT
ALTIMETER : Carta SISTEMA. Una volta per volo: sostituisce una faccia OSCURA su un dado bianco, verde o rosso con la faccia CIELO CHIARO (-1 FUEL).



\$ -10 000 PERMANENT
WING TANKS : Carta SISTEMA. Aumenta il valore di RANGE dell'aereo di +1.



\$ -15 000 PERMANENT
FLOATS : Carta SISTEMA. Trasforma un aereo di tipo LAND in un aereo di tipo AMPHIBIA (cioè può essere dotato di galleggianti o ruote). Può essere installato solo su un aereo con l'icona tra parentesi sulla scheda.



VARIANTE WARBIRDS

Questa variante cambia le condizioni di inizio del gioco e consente di iniziare la partita con aerei di livello tecnologico 1 e 2. Aggiungeteli alla riserva di nuovi aerei e iniziate la partita con aerei di 2 livelli inferiori al livello tecnologico della vostra carta pilota.
 Nota: questa variante può allungare notevolmente la durata della partita.

VARIANTE SU PORTO DI ATTACCO

Distribuire il seguente numero di carte CITY a ciascun giocatore:

N di giocatori	2	3	4
N di carte	5	4	4

Con 2 o 3 giocatori: mettere via le carte non distribuite nella scatola perché non verranno utilizzate per questo gioco.

Ogni giocatore sceglie in segreto una carta Città tra quelle ricevute: sarà il suo PORTO DI CASA.

Quando tutti i giocatori sono pronti, rivelano contemporaneamente la carta scelta. Come in una partita normale, ogni giocatore guadagna la somma di denaro e il numero di PUNTI GLORIA indicati sulla carta (spostando il cubo del proprio colore sul tracciato del punteggio fino a quel valore).

Poi ogni giocatore scarta una delle carte che ha ancora in mano, senza rivelarla. Rimettete queste carte nella scatola perché non verranno utilizzate per questa partita.

Le carte rimanenti (6 carte per una partita a 2 o 3 giocatori, 8 carte per una partita a 4 giocatori) diventano gli HUB per quella partita.

VARIANTE INIZIALE BASIC

Questa variante offre una versione semplificata delle regole del gioco, ideale per le partite introduttive di Air Postal!

Preparazione

Preparate l'equipaggiamento come per una partita normale, ad eccezione dei seguenti punti:

- Lasciate nella scatola la scheda OPERATIONS, che non viene utilizzata in una partita BASIC.
- Ignorare i passaggi relativi all'installazione delle schede SYSTEM & CREW STANDARD ed EXPERT. In una partita BASE, si usano solo le carte SYSTEM & CREW BASIC.
- Preparare 2 mazzi, per le carte OBIETTIVI e CARICO (PAX e CARGO). Durante la partita BASE, le carte vengono prese dai giocatori direttamente da questi due mazzi.
- Determinare a caso un primo giocatore, gli altri giocatori seguono l'ordine in senso orario. L'ordine di gioco rimane invariato per tutta la partita.
- Utilizzare le tessere aereo sul loro lato BASE: il valore di CARICO indicato è il numero massimo di carte CARGO, PAX, SYSTEM e CREW che possono essere caricate su quell'aereo.

Turno di gioco

Nel proprio turno di gioco, eseguire una delle tre azioni seguenti:

- OBIETTIVI: pescare una carta OBIETTIVO e ricevere i ricavi.
- MANUTENZIONE: acquistare un nuovo aereo.
- OPS DI VOLO: caricare l'aereo con carte CARICO, acquistare carburante (FUEL) o un RAPPORTO METEO, assumere un CO-PILOTA e spostarsi sul tabellone.

I turni di gioco si svolgono in senso orario finché uno dei giocatori non inizia l'ultimo turno.

Azione OBIETTIVI

Raccogliete dalla banca il REDDITO indicato sulla vostra carta PILOTA. Poi si pescano 5 carte OBIET-

TIVO, si sceglie quale tenere e si mettono le altre nel mazzo degli scarti a faccia in su. Non è possibile tenerne più di una, né scartarle tutte. Quando il mazzo di carte OBIETTIVO è vuoto, rimescolare il mazzo degli scarti per creare un nuovo mazzo.

Azione di manutenzione

Si può acquistare un nuovo aereo (nuovo o usato):

- La differenza di LIVELLO TECNOLOGICO tra l'aereo attuale e quello che si desidera acquistare deve essere uguale o inferiore al valore di ABILITÀ TECNOLOGICA del proprio pilota.
- Contattare la banca per il prezzo di rivendita dell'aereo attuale, quindi pagare la banca per il prezzo di acquisto del nuovo aereo (o il suo prezzo di rivendita se si tratta di un aereo di seconda mano). Se il valore di CARICO del nuovo aereo non consente di tenere tutte le carte CARICO (CARGO, PAX, SYSTEM o CREW) in possesso, è necessario scartare le carte che non si possono tenere a bordo dell'aereo (mettere queste carte nella loro pila di scarto).
- Installare la carta Aereo appena acquistata nella cabina di pilotaggio e mettere quella dell'aereo appena venduto nella pila degli aerei di seconda mano.

Azione VOLI

Pescate 5 carte CARICO, mettete le carte di vostra scelta nel vostro aereo, fino al valore di CARICO del vostro aereo. Riportare le carte che non si possono o non si vogliono trasportare nella pila degli scarti.

Nota bene: nello «spirito della posta», ogni carta CARICO caricata sul vostro aereo deve essere consegnata! Ciò significa che è possibile disfarsi di una carta CARICO solo consegnandola alla fine del volo (vedi CONSEGNA). Nota: l'unica eccezione a questa regola è quando si cambia aereo, se il valore di CARICO del nuovo aereo è inferiore a quello del precedente (vedi azione MANUTENZIONE).

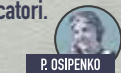
Interruzione del volo

In una partita BASE, un'INTERRUZIONE DI VOLO porta solo a un INCIDENTE.

VERSIONE SOLISTA

Preparazione :

- 1 - Scegliere un assetto
- 2 - Designate uno dei 4 piloti per giocare l'aereo SOLO e scegliete uno degli altri 3 piloti disponibili.
- 3 - Piazzare le carte città degli HUB nell'ordine che minimizza la distanza (in numero di caselle) tra il PORTO DI ATTERRAGGIO dell'aereo SOLO e il primo HUB, e così via per gli HUB successivi. In questo modo si costruisce un percorso che rappresenta un certo numero di giri.
- 4 - Posizionare sul tabellone delle operazioni un numero di carte OBIETTIVO e CARICO corrispondente a una partita a 2 giocatori.



In questo esempio, l'avversario è Polina Osipenko, che inizia la partita dalla città di Porto Novo, il suo PORTO DI CASA. L'HUB più vicino è Monrovia, poi Malaga e così via.

Come si gioca?

Il turno si gioca secondo le regole consuete. Si può scegliere una delle 5 azioni di operazioni a terra o l'azione di operazioni di volo. Poi l'aereo SOLO avanza direttamente verso la città più vicina (AEROPPLACE, BIG CITY, AMBASSADOR, CUS-TOMS o HUB), senza giocare i dadi.

- L'aereo SOLO non gestisce :
 - denaro
 - il carico
 - il livello di carburante o l'autonomia
 - il livello tecnologico dell'aereo
 - la resistenza del pilota
- Ogni volta che l'aereo SOLO raggiunge un HUB, ottiene i punti indicati sulla carta Città corrispondente.
- Ogni volta che l'aereo SOLO raggiunge un GRANDE PRIMO, ottiene i punti indicati.

Fine del gioco

La partita termina immediatamente quando l'aereo SOLO raggiunge la città corrispondente all'ottavo HUB.

Per vincere la partita, è necessario avere più PUNTI GLORIA dell'aereo SOLO.



In questo esempio, la partita durerà esattamente 13 turni. L'aereo SOLO ottiene un punteggio minimo di 28 punti, o un punteggio massimo di 35 punti se è il primo a ottenere i 2 BIG FIRST sulla sua rotta.

Memo ai piloti di Air Postal

I voli che state per compiere devono molto alla campagna di sviluppo che ha preceduto l'entrata in servizio dell'Air Postal. Le presentazioni e i numerosi test sono stati effettuati da piloti collaudatori di ammirevole coraggio, che hanno effettuato i primi voli su prototipi capricciosi con abnegazione e benevolenza - ci voleva molto per rispettare regole operative che erano ben lontane dall'aver la precisione di oggi! Il Dipartimento Operazioni di Posta Aerea desidera estendere i suoi più sentiti ringraziamenti ad 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, Hélen, Samuel, David, Didier, Gaël, Amélie, Coraline, Yann, Charline, Vincent, Colette, Michel, JB, Julie, Florian, Audrey, Ronan, Michaël e Pierre. Vorremmo anche rendere omaggio all'entusiasmo e alla passione di tutte le persone il cui sostegno ha reso Air Postal una realtà: un grande grazie a voi! E, naturalmente, il nostro ringraziamento va a tutti coloro che si uniscono a noi sulle rotte di Air Postal: benvenuti a bordo e buon volo!

Conception : Eric Fortunato & FGR

Graphisme : FGR

Illustrations : Antoine Waterlot & François Launay

© Platyus Game 2023

