



Mise en place

- 1 Chaque joueur incarne une nation et reçoit le matériel de jeu correspondant : un avion, une carte pilote, un deck de 10 cartes de DÉPLACEMENT, un COCKPIT, un marqueur score, 10 AIRCOINS ainsi qu'un sac individuel à sa couleur. Pour vos premières parties, jouez avec des pilotes et des avions de même nationalité, par la suite vous pourrez tout à fait associer un pilote et un avion de nationalités différentes.
- 2 Les joueurs choisissent un parcours qu'ils placent au centre de la table.
- 3 Positionner le tableau de score à côté du plateau.
- 4 Les joueurs tirent au sort leurs positions de départ et se positionnent sur la grille.
- 5 Chacun mélange ses cartes de DÉPLACEMENT, forme une pioche devant lui et tire les 3 premières cartes.
- 6 On place dans chaque sac individuel 12 jetons DÉGÂT (jaune) et 6 jetons ALERTE (noir).
- 7 On place le tableau de paris sur son emplacement.
- 8 On place les AIRCOINS à disposition près du plateau de jeu.

Déroulement du jeu

Chaque course se déroule en 3 MANCHES successives sur le même circuit. Chaque MANCHE représente 1 tour de circuit.

Les joueurs jouent dans l'ordre de position des avions sur le circuit, du premier jusqu'au dernier. Cet ordre peut donc changer à chaque tour de jeu. A son tour, un joueur peut : jouer une de ses cartes en main ou RÉDUIRE LES GAZ.

Quelque soit l'option choisie, il calcule sa VITESSE (en prenant en compte la résistance de l'air et l'aspiration) et déplace son avion en conséquence. Le déplacement doit être réalisé dans sa totalité.

Jouer une carte

Chaque carte indique la vitesse de base de l'avion. Les cartes jouées sont posées sur une pile de défausse personnelle, de sorte que seule la dernière est visible. Chaque carte ne pourra être utilisée qu'une seule fois au cours de la partie. Le joueur termine en piochant une nouvelle carte de manière à avoir de nouveau 3 cartes en main.

Réduire les gaz

Vous vous rendez vite compte que faire la course en tête demande beaucoup d'énergie. Et le set de cartes déplacement devra servir pour réaliser les trois MANCHES successives. Ainsi, il est parfois judicieux d'économiser vos forces et de choisir de RÉDUIRE LES GAZ plutôt que de jouer une carte. RÉDUIRE LES GAZ correspond à un déplacement de 2 cases, appliquez l'éventuel modificateur (Résistance de l'air ou Aspiration), puis défausser une carte de votre main en la plaçant sous votre pioche puis recomplétez votre main.

Résistance de l'air

Tout aéronef qui se déplace dans l'air subit une résistance qui freine son mouvement. Dans ce jeu, la résistance de l'air est simulée en réduisant de 1 le déplacement de l'avion en tête de course. Au début de chaque tour de jeu (y compris le premier), placez le marqueur Joueur en tête à côté de cet avion. Les autres appareils ne sont pas affectés.



Aspiration

Un peu à la manière du vol des oies sauvages, en profitant des turbulences créées par un appareil immédiatement devant lui, un avion peut profiter d'un effet, qu'on appellera dans ce jeu "Aspiration" et qui facilite son déplacement. Ce phénomène est simulé en ajoutant 1 au déplacement des avions qui se trouvent, en début de tour de jeu, immédiatement derrière un autre avion. Au début de chaque tour de jeu (y compris le premier), positionnez un marqueur Aspiration sur chaque avion concerné, afin de ne pas oublier le bonus de +1 dont il bénéficie. Ce bonus est obligatoire.



Virage et survitesse

Chaque virage du circuit est matérialisé par une ligne et un chiffre. Lorsqu'un appareil franchit cette ligne virtuelle, si sa VITESSE (carte + modificateur) est supérieure au chiffre indiqué, l'appareil est en survitesse, le pilote a pris un risque : il doit piocher un jeton dans le sac DANGER.

 S'il s'agit d'un jeton ALERTE (noir), il s'agissait d'un avertissement sans conséquence, la mécanique a tenu bon et le jeton est défaussé (il n'est pas remplacé dans le sac).

 S'il s'agit d'un jeton DÉGÂT (jaune), l'appareil a mal encaissé la prise de risque, le jeton est ajouté à la jauge de DÉGÂTS présente sur le COCKPIT. Quand un avion enregistre un 4^e DÉGÂT, il se crashe.

Attention, les jetons DÉGÂTS ne sont pas défaussés avant la fin des 3 MANCHES, il est donc judicieux de ménager son appareil.

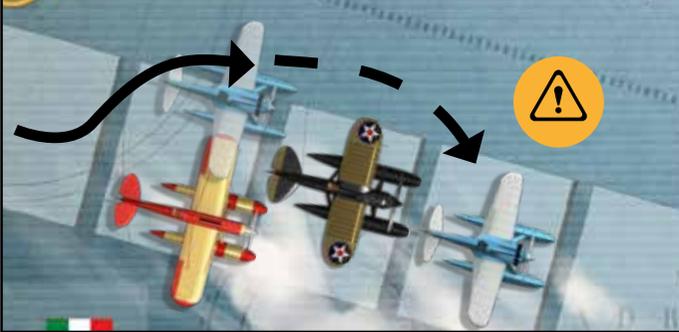
En cas de crash, l'avion est immédiatement classé dernier parmi les appareils encore en course. En contrepartie, il prend le TEMPS de réparer et remet immédiatement deux jetons DÉGÂT dans le sac. Il peut prendre part à la MANCHE suivante s'il en reste une.



Dépassement dangereux

Il ne peut y avoir qu'un avion par case. Si un joueur termine son déplacement sur une case occupée, il continue d'avancer jusqu'à la prochaine case libre. En contrepartie de ce dépassement dangereux, il pioche un jeton DANGER dans le sac de la même manière qu'en cas de virage en survitesse.

Dans cet exemple, l'avion bleu termine son déplacement sur la même case que l'avion rouge. Il se déplace sur la prochaine case disponible devant lui et tire un seul marqueur de DANGER du sac quelque soit le nombre d'avions dépassés.



COCKPIT «BASIC»



Chaque fois que vous piochez un jeton DÉGÂT (JAUNE), placez-le sur le premier emplacement disponible de votre COCKPIT. Si vous piochez un quatrième DÉGÂT,

l'avion se crashe. Si vous piochez un jeton ALERTE (NOIR), défaussez-le, ne le remettez pas dans le sac.

Les paris

Les paris permettent aux joueurs d'obtenir des gains sous la forme d'AIRCOINS monnaie du jeu) et quelques points de victoire bonus qui s'ajouteront aux points obtenus en course. Une fois par MANCHE, au début de l'un de ses tours de jeu, un joueur peut faire un pari sur l'avion de son choix. Pour cela, il place un de ses jetons de pari, face cachée sur l'un des emplacements encore disponibles.

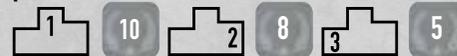
3 emplacements sont payants (15, 10 et 5 aircoins) et ne peuvent contenir qu'un seul jeton pari. Le 4^e emplacement est gratuit et peut recevoir le pari de plusieurs joueurs.

A la fin de la manche, on révèle le pari de chaque joueur. Les joueurs gagnent PV et AIRCOINS en fonction du classement de l'avion sur lequel ils ont parié.



Fin d'une MANCHE

Lorsqu'à la fin d'un tour de jeu, un ou plusieurs appareils ont franchi la ligne d'arrivée. La MANCHE s'achève. Les joueurs gagnent des points de prestige en fonction de leur position sur le circuit.



Les joueurs positionnent les marqueurs correspondants sur le tableau de score.

Il n'est pas nécessaire d'avoir franchi la ligne d'arrivée pour être classé.

C'est bien l'avion qui est allé le plus loin au-delà de la ligne d'arrivée qui est déclaré vainqueur (et pas forcément celui qui a avancé son avion en premier). Tous les joueurs doivent avoir joué le même nombre de tours de jeu. Les joueurs révèlent également à ce moment-là leurs paris et gagnent des AIRCOINS et PV en conséquence.

Après la première MANCHE, les joueurs procèdent à une seconde puis une troisième MANCHE : les avions sont remis sur la grille de départ dans l'ordre d'arrivée de la MANCHE précédente. Les joueurs conservent leurs jetons DÉGÂTS, leurs cartes en main, ainsi que leur pioche et leur défausse.

Fin de course

La course s'achève au bout de 3 MANCHES. Le joueur avec le plus de points l'emporte.

SPEED OF RACE 1 LAP - 50 KM		COMPLETED LAPS		SPEED OF RACE M.P.H	
TOTAL 3 LAPS - 150 KM		TIME IN MINUTE AND SECONDS. SPEED IN M.P.H. DECIMALS OMITTED			
COMPETITORS	1 LAP	2 LAP	3 LAP	BONUS	
ITALY	10		8	3	

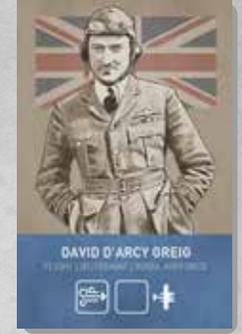
Dans cet exemple, le joueur italien a remporté le premier tour de circuit, durant le second il a fini dernier et a remporté la seconde place au cours du troisième tour de circuit. Il a également gagné 3 points bonus au cours de ses paris. Le joueur italien fini la course avec un total de 21 points de victoire !

Les pilotes

Chaque pilote octroie une compétence de vol particulière.



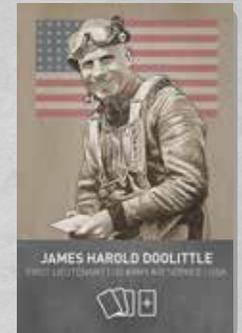
Joseph Sadi-Lecoigne se sent pousser des ailes quand il est en tête de la course. Il ne subit pas le malus de -1 en tête de course lorsqu'il joue une carte de valeur 5 ou plus.



David d'Arcy Greig ne lâche jamais le morceau, il dispose d'un bonus d'aspiration de +1 même quand il se trouve à une case de distance de l'adversaire qui le précède.



Mario de Bernardi sait mieux exploiter les phénomènes d'aspiration. Il bénéficie d'un bonus obligatoire de +2 (au lieu de +1) quand il se trouve immédiatement derrière un adversaire. Utiliser le verso du marqueur aspiration avec l'indication +2.



James Doolittle est un pilote expérimenté, il dispose de 4 cartes en main au lieu de 3 pour s'adapter à toutes les situations.

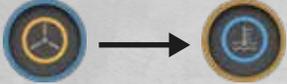
COCKPIT «EXPERT»

Pour vous immerger encore davantage dans les COCKPITS de l'époque, vous pouvez choisir de retourner les COCKPITS pour les utiliser sur leur face EXPERT. Vous aurez pendant votre vol à gérer les différentes avaries de votre appareil.

De la même façon que pour la règle de base, lorsqu'un joueur prend un virage en survitesse ou effectue un dépassement dangereux, il pioche un jeton dans son sac puis choisit quel COMPOSANT de son avion est touché (Système de refroidissement, Propulsion, Commandes ou Structure) et pose le jeton sur la première case vide du COMPOSANT concerné (de gauche à droite et de haut en bas).

S'il s'agit d'un jeton ALERTE (noir), l'appareil a été touché mais cela n'a pas d'autres conséquences, l'effet sur la case recouverte est ignoré. S'il s'agit d'un jeton DÉGÂT (jaune), l'appareil est plus sévèrement atteint et le joueur applique l'effet de la case.

Symboles COMPOSANT de l'avion :



le DÉGÂT a des répercussions sur un autre COMPOSANT de l'appareil, le joueur repioche un jeton dans le sac et le pose sur la première case vide du COMPOSANT concerné.

Symboles CROIX :



l'avion se crashe! Le joueur est classé dernier des joueurs encore en course. Il pourra repartir pour la MANCHE suivante en retirant ce marqueur et un second de son choix.

Notez-bien : si le symbole CROIX est recouvert par un jeton ALERTE, l'avion ne se crashe pas !

Chaque joueur possède son propre sac individuel pour gérer ses DANGERS.



Lors de la mise en place, chaque joueur place 12 jetons DÉGÂT et 6 jetons ALERTE dans son SAC INDIVIDUEL. Chaque joueur place sa fiche avion au centre de son COCKPIT et positionne les 4 tuiles COMPOSANTS du niveau indiqué sur sa fiche avion.

Symboles MALUS :

le joueur applique désormais le malus indiqué. Le joueur arrête le tirage de jetons DANGER dans le sac.



Vous piochez un jeton DANGER même avec une vitesse égale à la limite du virage.



Désormais, votre avion réduit chacun de ses déplacements de 1 case.



Désormais, vous ne bénéficiez plus de la compétence de vol de votre pilote.



Désormais, vous jouez avec une carte de moins dans votre main.



Dans cet exemple, le joueur doit affronter 2 DANGERS suite à un virage en survitesse suivi d'un dépassement dangereux.

1 Il pioche un premier jeton DÉGÂT que le joueur choisit de positionner sur la première case de son système de refroidissement. 2 Le dégat se répercute sur le système de propulsion entraînant un nouveau tirage de jeton DANGER qui doit être positionné sur la première case «propulsion». 3 C'est à nouveau un jeton DÉGÂT ! Le moteur en surchauffe entraîne une nouvelle avarie sur le système de refroidissement. Une case malus est recouverte par un jeton DÉGÂT transparent. Le malus sera désormais actif. L'histoire se termine ici pour le premier DANGER.

4 Pour le tirage du second DANGER, le joueur est plus chanceux et pioche un jeton ALERTE qu'il positionne sur la première case de sa «structure». Le tirage des DANGERS se termine ici.

Mode campagne - exemple de durée de partie



- Phase de DEV +
- Phase de COURSE



- Phase de COURSE +
- Phase de DEV +
- Phase de COURSE



- Phase de COURSE +
- Phase de DEV +
- Phase de COURSE +
- Phase de DEV +
- Phase de COURSE



Entre chaque course, les concurrents ont une année pour développer et améliorer leur avion. L'année qui s'écoule est symbolisée par 12 marqueurs de TEMPS. Lorsque les 12 marqueurs de TEMPS ont été positionnés sur le calendrier, la phase de DÉVELOPPEMENT s'achève immédiatement !

Trophée Schneider - Mode campagne

Dans ce mode de jeu, les joueurs enchaînent phase de COURSE et phase de DÉVELOPPEMENT et le gagnant sera le joueur ayant remporté le plus de phases de course. Les plus passionnés pourront jouer le trophée historique attribué au premier ayant remporté 3 phases de course.

A la fin de chaque phase de course, on attribue une coupe d'or, d'argent et de bronze aux 3 premiers joueurs. Le vainqueur du Trophée sera celui qui aura obtenu le plus de coupes d'or (puis le plus de coupe d'argent en cas d'égalité et ainsi de suite).

Le vainqueur d'une phase de course choisit le circuit de la prochaine course.

Déroulement de la phase de DÉVELOPPEMENT :

La phase de DÉVELOPPEMENT débute dès la fin de la phase COURSE, après que les joueurs ont marqué leurs points et empoché l'argent des paris de la dernière manche. Il est important de bien conserver les DÉGÂTS reçus par les avions et de ne pas mélanger les cartes jouées et celles que les joueurs ont encore dans leur pioche ou dans leur main. Les joueurs vont dans un premier temps réparer leurs avions avant de les améliorer en vue de la prochaine COURSE.

Mise en place d'une phase de développement

Si la phase de DÉVELOPPEMENT intervient après une phase de COURSE, il est important de bien conserver les jetons ALERTE reçus par les avions et de ne pas mélanger les cartes jouées et celles que les joueurs ont encore dans leur pioche ou dans leur main. Les joueurs vont dans un premier temps réparer leurs avions avant de les améliorer en vue de la prochaine COURSE.

1 Mélangez les cartes DÉVELOPPEMENT et placez la pioche sur son emplacement. 2 Positionnez les 6 premières cartes sur les 6 emplacements de la piste DÉVELOPPEMENT. 3 Placez les 12 marqueurs de TEMPS (blanc) dans le sac.

Réparation :

4 Les joueurs ont chacun 16 marqueurs DÉVELOPPEMENT. Pour chaque jeton ALERTE (noir) reçu pendant la course, les joueurs défaussent un marqueur DÉVELOPPEMENT. Ils peuvent ensuite remettre tous les marqueurs DANGER (DÉGÂT et ALERTE) reçus pendant la course dans leur SAC INDIVIDUEL.

Par ailleurs, sur chaque carte figure en haut à gauche, le temps de remise en état nécessaire (entre 0 et 2).

Les joueurs additionnent le temps de remise en état de l'ensemble des cartes qu'ils ont jouées pendant la COURSE

et défaussent des marqueurs DÉVELOPPEMENT correspondant (arrondi à l'inférieur). Ils peuvent ensuite reformer leur paquet de cartes.

Placez les marqueurs DÉVELOPPEMENT restant dans le sac.

Si vous commencez une campagne par une phase de préparation, positionnez 10 marqueurs DÉVELOPPEMENT par joueur.

Amélioration :

6 cartes sont en permanence disponibles à l'achat. Chaque carte nécessite une certaine durée de DÉVELOPPEMENT (entre 2 et 4 marqueurs), vous ne pourrez l'obtenir qu'après avoir dépensé ce temps. Le joueur le plus jeune pioche un par un des marqueurs du sac en toile.

❶ S'il s'agit d'un marqueur de TEMPS, il le place sur le calendrier en haut du plateau de jeu, le TEMPS s'écoule, la prochaine course approche, les joueurs doivent se dépêcher de terminer leurs travaux de recherche.

Lorsque le 12^e marqueur TEMPS est tiré, la phase de DÉVELOPPEMENT prend immédiatement fin. Les recherches en cours ne pourront pas être achevées avant la prochaine course.

❷ S'il s'agit d'un marqueur DÉVELOPPEMENT, le joueur correspondant choisit où il souhaite le placer. Plusieurs possibilités s'offre à lui :

- Le placer sur une carte DÉVELOPPEMENT
- Le placer sur le plateau Espionnage Industriel
- le placer sur le plateau AIRSHOW.

❸ Lorsqu'un joueur pose l'avant dernier marqueur nécessaire à l'obtention d'une carte, il peut décider de payer 5 AIRCOINS pour accélérer les travaux de recherche et prendre immédiatement la carte, sinon il devra attendre qu'un nouveau marqueur à sa couleur sorte, avec le risque de voir un autre joueur s'emparer de cette carte avant lui, ou bien que l'année s'achève entre-temps.



Placements sur une carte

développement :

Les marqueurs des joueurs sont placés directement sur la carte convoitée. Quand une carte est acquise par un joueur, les marqueurs éventuellement posés par d'autres joueurs sur cette même carte sont renvoyés dans le sac.

S'il s'agit d'une carte PERMANENTE ou FIABILITÉ, il en applique les effets. S'il s'agit d'une carte DÉPLACEMENT, il l'incorpore à son jeu et doit en échange recycler une autre carte afin de toujours conserver un paquet de 10 cartes :

- Cela ne lui coûte rien si la carte recyclée est de valeur égale ou supérieure (chiffre indiqué par une petite flèche en cas de choix).
- Sinon c'est 10 AIRCOINS par valeur de différence (ex : j'achète une carte 10, je défausse un 8, je doit payer $10 \times 2 = 20$ AIRCOINS).



On tire ensuite une carte DÉVELOPPEMENT de la pioche pour avoir de nouveau 6 cartes disponibles à l'achat.

Les cartes recyclées rejoignent la piste d'ESPIONNAGE INDUSTRIEL, elles deviennent accessibles à tous les joueurs.

Il n'y a que 3 emplacements sur la piste d'ESPIONNAGE INDUSTRIEL, chaque nouvelle carte pousse les autres vers la sortie, quand une 4^e carte arrive, la carte la plus ancienne est défaussée.

Dans cet exemple, le joueur bleu vient de piocher un second marqueur à sa couleur. Il choisit de ne pas attendre le tirage d'un troisième marqueur en dépensant 5 AIRCOINS. Il s'empare de la carte Goggles, défausse ses 2 marqueurs bleus utilisés et remet le marqueur rouge dans le sac.



ESPIONNAGE INDUSTRIEL

Placer un marqueur sur la piste d'ESPIONNAGE INDUSTRIEL, il permet de convoiter n'importe laquelle des cartes recyclées. Il est possible de poser ici un marqueur, même si aucune carte n'a encore été recyclée, en prévision de la suite. Quand l'action est validée par un joueur (avec 3 marqueurs ou avec 2 marqueur et en payant 5 AIRCOINS), les marqueurs des autres joueurs restent sur place et pourront servir à l'acquisition d'une autre carte.

De la même façon que précédemment, le joueur doit toujours recycler une carte en échange de la carte acquise, le coût éventuel est de 5 AIRCOINS par valeur de différence (ex : j'achète le 8 précédemment recyclé, je l'échange contre un 6, je paye 10)



AIRSHOW

Lorsqu'un de ses marqueurs est pioché, un joueur peut décider de l'envoyer sur le plateau AIRSHOW pour obtenir des AIRCOINS.



Dans cet exemple, le joueur bleu utilise l'un de ses marqueurs pour participer à un AIRSHOW et gagne 10 AIRCOINS. Il se place sur son emplacement réservé. Plus tard il pourra utiliser les emplacements publics s'ils sont encore disponibles pour réaliser à nouveau une action AIRSHOW.

Fin de la phase de DÉVELOPPEMENT

Dès que les 12 marqueurs TEMPS ont été piochés la phase prend fin immédiatement. Les cartes présentes sur la piste d'ESPIONNAGE INDUSTRIEL sont défaussées. Les éventuels marqueurs présents sont rendus à leur propriétaire.

Les cartes DÉVELOPPEMENT dépourvues de marqueurs sont également défaussées. Les autres, convoitées par au moins un joueur, restent en place. Les joueurs pourront tenter d'achever leurs recherches à la prochaine phase de préparation. Une nouvelle phase de COURSE peut commencer.

Les cartes DÉPLACEMENT

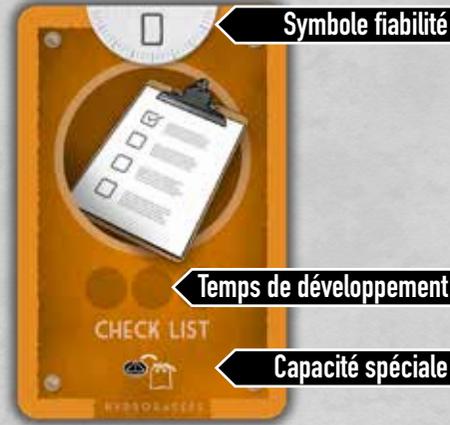
Les cartes de DÉPLACEMENT viennent en remplacement des 10 cartes de base de votre avion. Chaque fois que vous en prenez une, recyclez une carte de votre main et placez-la sur le plateau ESPIONNAGE INDUSTRIEL, afin d'avoir toujours un total de 10 cartes.



- Retirez 1 ou 2 jetons DANGER de votre COCKPIT.
- Ignorez 1 ou 2 jetons DANGER au cours de votre déplacement.
- Gagnez des points de victoire bonus ou des AIRCOINS.
- Choisissez la valeur de déplacement de votre choix. La valeur d'échange est indiquée par la flèche.
- Lorsque vous complétez votre main après avoir joué cette carte, choisissez 1 carte parmi 3 et placez les 2 autres sous votre pioche.
- Tant que cette carte n'est pas recouverte, RÉDUIRE LES GAZ permet d'avancer de 3 cases.
- Vous ne comptez pas les cases des avions que vous dépassez lors de votre déplacement.

Les cartes FIABILITÉ

Les cartes FIABILITÉ ne font pas partie de votre main de 10 cartes DÉPLACEMENT. Lorsqu'un joueur prend l'une de ses cartes, il en applique les effets puis remêle la carte dans le deck de CARTES DÉVELOPPEMENT.



Si vous jouez avec le cockpit de base, les cartes «ADVANCED» sont positionnées à côté de votre COCKPIT et servent d'emplacement supplémentaire pour positionner des jetons DÉGÂTS.



- Augmentez de 1 niveau le composant de votre avion.
- Placez une tuile de niveau supérieur dans votre cockpit.
- Augmentez de 1 niveau le composant de votre choix.
- Retirer un jeton DÉGÂT de votre sac individuel.
- Ajouter un jeton ALERTE à votre sac individuel.
- Ajouter un jeton DÉGÂT de la réserve dans le sac d'un adversaire.

Les cartes PERMANENTES

Les cartes PERMANENTES ne font pas partie de votre main de 10 cartes DÉPLACEMENT. Elle sont positionnées à côté de votre COCKPIT et représentent des avantages PERMANENTS.



- Vous disposez de 1 carte en main supplémentaire.
- Vos adversaires ne bénéficient pas du bonus d'aspiration.
- Quand un adversaire termine son déplacement immédiatement derrière vous, vous pouvez choisir de vous repositionner derrière lui. (optionnel)
- Vous bénéficiez d'un bonus +2 d'aspiration (au lieu de +1).
- Lorsque vous effectuez un dépassement dangereux, vous ne piochez pas de jeton DANGER.
- Lors de chaque déplacement, vous pouvez diminuer la valeur de votre carte de 1 (optionnel).
- Lorsque vous complétez votre main, choisissez 1 carte parmi 2 et placez la carte restante sous votre pioche.
- Vous ne subissez pas le malus de -1 quand vous êtes en tête de course et que vous jouez une carte de valeur 5 ou plus.

Jeu avec AUTOPILOTES :

A moins de 4 joueurs, nous vous conseillons d'inclure les redoutables AUTOPILOTES dans vos parties.

Mise en place:



Choisissez le ou les AUTOPILOTE(S) que vous souhaitez affronter : chaque avion a des caractéristiques de vol particulières en AUTOPILOTE, attribuez lui un pilote, ainsi l'AUTOPILOTE disposera également de la compétence de vol de ce pilote. Prenez le set de cartes de l'avion retenu et ajoutez-y ses cartes AUTOPILOTE spécifiques, mélangez le paquet et disposez-le face cachée à proximité de son COCKPIT. Toutes les règles normales s'appliquent.



Utilisez le verso «BASIC» du COCKPIT pour représenter les AUTOPILOTES.

Déroulement d'un tour AUTOPILOTE :

En début de partie, piocher 2 cartes face visible pour chaque AUTOPILOTE, les disposer au bas de sa fiche de jeu.

Lorsque vient le tour de L'AUTOPILOTE, piocher une 3e carte et appliquer les règles suivantes :

- Si l'AUTOPILOTE peut franchir la ligne d'arrivée, ou si un autre avion a déjà franchi la ligne d'arrivée, c'est le sprint : jouer la carte DÉPLACEMENT la plus haute.
- Sinon, jouer en priorité une carte AUTOPILOTE.
- Sinon choisir la carte DÉPLACEMENT en fonction des critères de l'AUTOPILOTE.
- En cas de cartes de valeur identique, choisir en priorité celle qui permet de réparer un dégât s'il y a un dégât à réparer.
- En cas d'options sur le parcours (trajet court ou long), l'AUTOPILOTE choisit en fonction des caractéristiques définies sur sa fiche.
- Un AUTOPILOTE coupe les gaz s'il n'a plus aucune carte.

Les AUTOPILOTES remportent des points de victoires et piochent de jetons DANGER dans le sac en tissu comme les autres joueurs.

AUTOPILOTES et paris :

Les AUTOPILOTES parient systématiquement sur eux lorsqu'ils franchissent le deuxième virage. Ils prennent toujours l'emplacement disponible le plus élevé sur le tableau de paris.

Ignorez tous les gains ou dépenses en AIRCOINS avec les AUTOPILOTES.

AUTOPILOTES en phase DÉVELOPPEMENT

Avant de révéler les 6 cartes DÉVELOPPEMENT, piochez une à une les cartes. Dès qu'une des cartes correspond aux préférences de l'AUTOPILOTE, il s'en empare. Dès que sa demande est complète passer à l'autopilote suivant.

SUPERMARINE S.6B | 1931
MOTORE: HULLIS-ROPERV-12

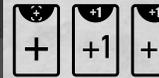
3 AUTOPILOT CARDS

PLAY YOUR WEAKEST CARD

DEVELOPMENT: +, +1, +1

ALWAYS

DEVELOPMENT



Utiliser la première carte permanente et remplacer par 2 cartes DÉPLACEMENT possédant une valeur +1

Le pilote anglais est d'un naturel prudent : Jouez toujours la carte la plus faible.

Utiliser toujours le trajet le plus court sur un circuit.

MACCHI-CASTOLDI M.C.72 | 1931
MOTORE: FATASA

4 AUTOPILOT CARDS

PLAY THE HIGHEST ODD CARD (or lowest pair)

DEVELOPMENT: +1, +3

NEVER

DEVELOPMENT



Remplacer par une carte DÉPLACEMENT possédant une valeur +1 et une autre possédant une valeur +3

Le pilote italien est une tête brulée : Jouez la plus haute carte impaire.

Utiliser toujours le trajet le plus long sur un circuit.

BERNARD H.V. 40 | 1931
MOTORE: RHONE PERFORMAL

3 AUTOPILOT CARDS

PLAY YOUR 2nd HIGHEST CARD (or your highest card when there is only one left)

DEVELOPMENT: +, +2

5+

DEVELOPMENT



Utiliser la première carte permanente et remplacer par une carte DÉPLACEMENT possédant une valeur +2

Le pilote français est calculateur : jouez toujours la deuxième carte la plus haute.

Utiliser le trajet le plus court si sa carte est supérieure ou égale à 5 sur un circuit.

CURTISS R3C-2 | 1925
MOTORE: FATASA

3 AUTOPILOT CARDS

PLAY THE STRONGEST EVEN CARD (or lowest odd)

DEVELOPMENT: +4

if ODD card

DEVELOPMENT



Remplacer par une carte DÉPLACEMENT possédant une valeur +4

Le pilote américain est audacieux : Jouez la plus haute carte paire.

Utiliser le trajet le plus court si sa carte est impaire sur un circuit.