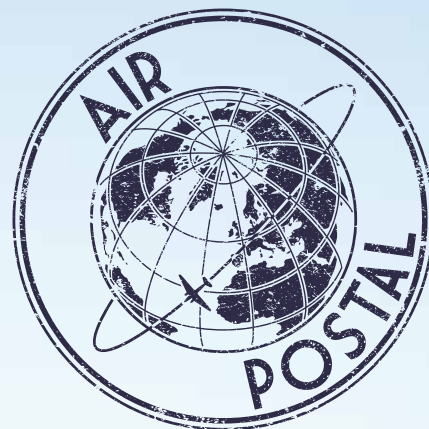


# SPELREGELS



---

De Eerste Wereldoorlog zag de ongelooflijke groei van de luchtvaart. Toen de vrede was teruggekeerd, waren veel piloten werkloos en de eerste azen riskeerden hun leven voor een bespottelijk salaris in luchtcircussen. Heeft deze prachtige uitvinding, de luchtvaart, een toekomst buiten het militaire domein? Sommige piloten dachten van wel en sloten zich aan bij visionaire industriëlen zoals Pierre-Georges Latécoère die rekenden op het commerciële potentieel van deze nog jonge luchtvaart. Samen stelden deze mannen en vrouwen zich een stralende toekomst voor waarin vliegtuigen mensen van het ene continent naar het andere zouden brengen, over grenzen, woestijnen en oceanen heen. Alle berekeningen bevestigden de mening van de specialisten: het idee is onhaalbaar. Er zit maar één ding op: maak het waar!

Dit is het verhaal van deze gouden eeuw van de burgerluchtvaart dat het spel Air Postal u uitnodigt te herbeleven. Reis de wereld rond aan het stuur van vliegtuigen die de geschiedenis zijn ingegaan en speel als legendarische piloten wier moed heeft bijgedragen aan de oprichting van de allereerste luchtvaartmaatschappijen die legendarisch zijn geworden (Aéropostale, Pan American, enz.). In een mix van risico's nemen en technologische evolutie, moet je het volbrengen van soms lucratieve commerciële missies, waarbij post of kostbare lading of zelfs het vervoer van zeldzame passagiers wordt bezorgd, afwisselen met het volbrengen van gewaagde en gevaarlijke luchtfeiten zoals het oversteken van een woestijn of een oceaan. Roem en glorie zullen de meest gedurfde, de gelukkigste... of de best voorbereide piloten belonen!

---



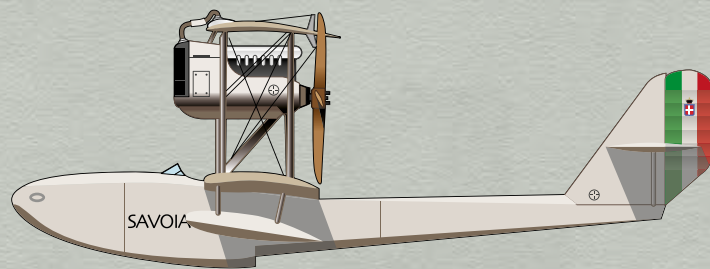


## Samenvatting van het spel

Het spel begint aan het begin van de jaren twintig; als speler-piloot ga je vrijwillig de eerste vliegroutes openen. De enige vliegtuigen die in het begin van het spel beschikbaar zijn, zijn vaak verouderde en ondermaatse machines waarmee je je niet op de langere routes kunt wagen. Daarna, dankzij de technologische en commerciële ontwikkeling, krijg je toegang tot steeds efficiëntere vliegtuigen, waardoor je de wereld over grotere afstanden kunt verkennen. Dan breekt de tijd aan om grote primeurs te wagen, zoals de Atlantische Oceaan oversteken, de Andes oversteken of zelfs de wereld omzeilen – prestaties die je in het pantheon van de grootste piloten uit de geschiedenis plaatsen!

## Doel van het spel

Word een legendarische piloot door het hoogste aantal GLORY POINTS te behalen. Je verdient GLORY POINTS tijdens het spel door naar HUB CITIES te vliegen, OBJECTIVES te halen of WORLD FIRST vluchten te voltooien. Daarnaast tellen het TECHNOLOGISCHE NIVEAU van je vliegtuig en het geld dat je aan het einde van het spel hebt ook mee in je totaal aan GLORIEPUNTEN.



## Duur van een wedstrijd

Om de duur van een spel te schatten tel je 30 minuten vliegtijd per speler-piloot, dus ongeveer 1,5 uur voor een spel met 3 spelers.

Merk op dat met de BASIC-variant (zie sectie Varianten) deze duur wordt teruggebracht tot ongeveer 15 minuten per speler.

## Einde van het spel

De eerste speler die aan het einde van zijn beurt het volgende aantal GLORIEPUNTEN heeft bereikt, activeert het einde van het spel:

- :  60 pts
- :  50 pts
- :  40 pts

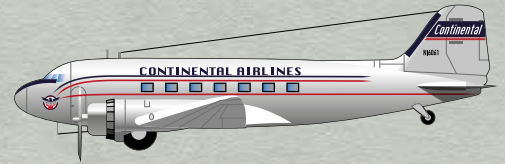
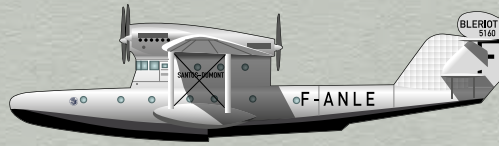
*Charles A. Lindbergh*

*Jean Batten*

*Amelia Earhart*







# Controle bij Luchtpost 001, ben je klaar voor een onmiddellijk vertrek?

## Speelmateriaal



■ 1 bord met een zijde WERELDKAART en een zijde ATLANTISCHE KAART



■ 1 OPERATIEBORD om de spelbeurt te beheren.

■ 13 weerdobbelstenen



Recto Verso



■ 40 STADSKAARTEN: deze worden gebruikt om de THUISHAVEN of HUBS (gemeenschappelijke doelstellingen) van elke speler voor het spel te bepalen. Er zijn 8 kaarten per continent.

Recto Verso



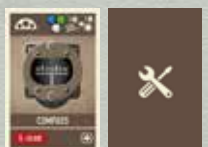
■ 81 OBJECTIE-kaarten: deze definiëren de individuele doelstellingen die de spelers tijdens het spel proberen te bereiken. Alle DOELSTELLINGEN zijn herkenbaar aan het dambord. Er zijn 3 families van DOEL-kaarten:  
- 12 AIR ROUTE kaarten per continent  
- 16 VIP (Very Important Passenger) TRAVELLER kaarten,  
- 5 DIPLOMACY kaarten.

Recto Verso



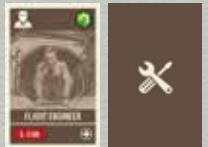
■ 42 CARGO kaarten: 12 MAILDIENST kaarten, 4 PRIORITY LETTER kaarten, 6 SMUGGLING CASE kaarten, 14 DIPLOMATISCHE BAG kaarten en 6 FUEL kaarten.  
■ 9 PAX ON BOARD kaarten

Recto Verso



■ 25 SYSTEEM kaarten: 4 x SYSTEEM BASIS kaarten (kaarten met BASIC: 4 x MET REPORT), 12 x SYSTEEM STANDAARD kaarten (4 x COMPASS, 4 x AUTOPILOT en 4 x GYROSCOPE), en 8 x SYSTEEM EXPERT kaarten (kaarten met XP logo: 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 CREW-kaarten: 4 x CREW BASIC-kaarten (kaarten met BASIC-logo: 4 x CO-PILOT), 12 x CREW STANDARD-kaarten (4 x FLIGHT ENGINEER, 4 x NAVIGATOR, 4 x RADIO) en 4 x CREW EXPERT-kaarten (kaarten met XP-logo: 1 x FUEL EXPERT, 1 x METEOROLOGIST, 1 x VETERAN).

BASIC



■ 36 LUCHTVAART-kaarten



■ 8 PILOT-kaarten

Recto FEMME Verso HOMME

Recto Verso



■ 5 SETUP-kaarten: deze kaarten stellen startconfiguraties voor (piloten, HUBS en PORT OF ATTACHMENT).



■ 4 cockpits (1 per speler) voor het plaatsen van een AIRCRAFT-kaart en een PILOT-kaart, en 4 linialen voor het plaatsen van de CARGO, PAX, SYSTEM en CREW-kaarten aan boord van het vliegtuig.



■ 100 bankbiljetten ter waarde van \$20x5, \$30x10, \$30x20 en \$20x50 en 1 geldautomaat.



8 ringfiches om de plaats van de STAGE CITIES op het bord te markeren.

■ 4 sets houten stukken (4 kleuren), elk met:



2 MARKER lopers: 1 puntmarker en 1 beurtmarker



20 blokjes: gebruikt om het ENDURANCE LEVEL op de cockpit aan te geven, de doorgang van de speler door de HUBS, de voltooiing van wereldpremièrevluchten en het bereiken van doelstellingen.



1 vliegtuig meeple: gebruikt om de positie van het vliegtuig van de speler op het bord aan te geven.



2 kaartdispensers, elk met een «draw» en «discard» slot: «Grand Balcony Hotel» dispenser voor OBJECTIVES kaarten en «Mills Airport» dispenser voor CARGO & PAX kaarten.



1 «Halles Latécoère» organisator voor vliegtuigkaarten, met tabbladen voor elk technologisch niveau



# Opzetten

**H** Maak de 6 SYSTEM & CREW STANDAARD kaartspellen, d.w.z. een spel van 4 kaarten voor elk type: (COMPASS, FLIGHT ENGINEER, AUTOPILOT, NAVIGATOR, GYROSCOPE en RADIO). Leg ze in hun respectievelijke vakjes. Schud daarna de SYSTEM & CREW EXPERT kaarten (kaarten met het XP logo) en trek willekeurig een aantal kaarten gelijk aan het aantal spelers +3. Deze kaarten vormen de SYSTEM & CREW EXPERT kaartenstapel voor dit spel. Leg deze stapel naast de andere 6 SYSTEM & CREW-stapels. Stop de overblijvende SYSTEM & CREW EXPERT kaarten in de doos: ze worden niet gebruikt voor dit spel.

**J** In volgorde van beurt:

1- kies een piloot uit die op de voor dit spel gekozen SETUP-postkaart worden voorgesteld en neem de bijbehorende PILOT-kaart. De stad die bij de gekozen piloot hoort is je THUISSHAVEN.

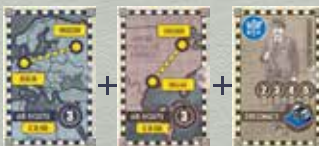
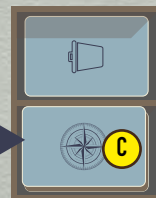
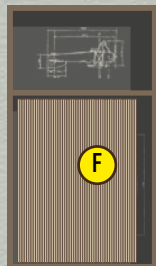
2- Plaats de stadskaart van je THUISSHAVEN in de buurt van je cockpit. Verdien het aantal GELOOPPUNTEN en CASH dat op de kaart staat aangegeven (deze waarden worden herhaald op de SETUP-postkaart). Plaats je markeersteen op het scorespoor op de plaats van het aantal verdiende gloriepunten: verplaats je markeersteen tijdens het spel naargelang je gloriepunten wint (of verliest!).

3- Plaats je LUCHTBUKS op het bord op de plaats van je Docking Port.

**F** Bouw de bank op door de bankbiljetten te sorteren en plaats ze in de automaat bij het speelbord binnen handbereik van de spelers.

Maak de reserve van te kopen AIRCRAFT kaartjes op, gerangschikt per TECHNOLOGISCH NIVEAU van het vliegtuig, en leg ze in de organisator «Halles Latécoère».

**D** Maak een kaartspel door de CARGO & PAX kaarten te schudden en plaats het in de eerste sleuf van de «Mills Airport» CARGO & PAX kaartmachine.



**C** Maak een deck door de 5 DIPLOMACY-kaarten te mengen met de OBJECTIE-kaarten van de decks van de continenten die op de SETUP-kaart vermeld staan (in dit voorbeeld het EU deck en het NA deck). Leg deze stapel in de 1e sleuf van de «Grand Balcony Hotel» dispenser van OBJECTIE-kaarten.



**I** Wijs elke speler een set houten stukken toe, bepaal dan willekeurig een beginvolgorde van het spel en plaats de beurtmarkeerder van elke speler in die volgorde op het «windzak»-spoor op het OPERATIONS-bord.



**B** Plaats het OPERATIONS-bord naast het speelbord. Leg de stapel CREW BASIC kaarten (4 CO-PILOT kaarten) en de stapel SYSTEM BASIC kaarten (4 MET REPORT kaarten). Deze worden open neergelegd.





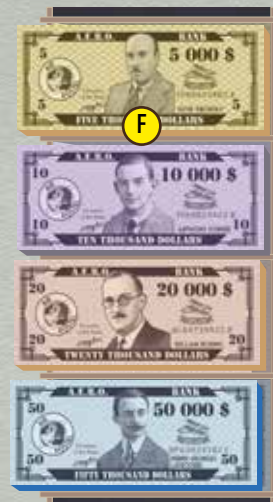
**E** Leg het aangegeven aantal (afhankelijk van het aantal spelers) OBJECTIE- en CARGO & PAX-kaarten in de vorm van 2 rivieren op het OPERATIONS-bord.

**G** Plaats de WEER-dobbelstenen in de buurt van het bord binnen het bereik van de spelers.

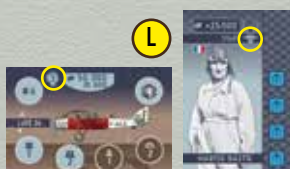
**A** Kies een SETUP kaart en leg het aangegeven bord op tafel. In dit voorbeeld is het bord WORLD gekozen uit de ATLANTIC en WORLD opties op deze SETUP kaart.



**K** Leg de Stedenkaarten die onder HUBS staan op de SETUP postkaart in de buurt van het bord, en plaats een ringfiche op de plaats van elk, zodat alle spelers ze gemakkelijk kunnen vinden. Dit zijn de gemeenschappelijke doelstellingen voor alle spelers in dit spel.



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



In dit voorbeeld moet Maryse Bastié een startvliegtuig kiezen met een maximaal TECHNOLOGISCH NIVEAU van 3.

**L** Kies in omgekeerde volgorde een vliegtuigkaart uit de beschikbare kaarten zonder de kosten te betalen. Opmerking: het gekozen vliegtuig moet een TECHNOLOGISCH NIVEAU hebben dat gelijk of lager is dan het nummer op uw PILOT-kaart. Leg je PILOT- en AIRCRAFT-kaarten in je cockpit (let op: leg de AIRCRAFT-kaart alleen op de «BASIC»-zijde voor de BASIC-initiatievariant). Plaats tenslotte een blokje op het maximale uithoudingsvermogen van je piloot.



# Hoe kies je een vliegtuig?

**MAX FUEL**: De weergegeven waarde is de maximale hoeveelheid brandstof (FUEL) die in de tanks van dit vliegtuig kan zitten.

**RANGE**: De getoonde waarde is de maximale afstand die het vliegtuig tijdens een spelbeurt kan vliegen (zie VLIEGOPERATIE). Deze afstand, uitgedrukt als een aantal dobbelstenen, is de totale afstand die je met dit vliegtuig kunt vliegen tijdens je spelbeurt, hetzij in één enkele vlucht, hetzij in verschillende opeenvolgende vluchten.

**TECHNOLOGIENIVEAU**: deze waarde geeft het prestatieniveau van het vliegtuig weer en symboliseert de vooruitgang die door de constante technologische ontwikkelingen wordt geboekt: hoe hoger het TECHNOLOGIENIVEAU van een vliegtuig, hoe beter de algemene prestaties.

**AANKOOPPRIJS**: dit is het bedrag dat u als eerste koper (nieuw vliegtuig) aan de bank moet betalen voor de aankoop van dit vliegtuig.

**DOORVERKOOPPRIJS**: dit is het bedrag dat je van de bank ontvangt voor de doorverkoop van dit vliegtuig wanneer je het wilt verkopen om een ander vliegtuig te kopen, of het bedrag dat je aan de bank moet betalen om dit vliegtuig terug te kopen nadat een andere speler het heeft verkocht (tweedehands vliegtuig).

**LOAD-waarden**: de getoonde waarden zijn het maximum aantal LOAD-kaarten dat zich aan boord van dit vliegtuig kan bevinden, voor elke kaartcategorie:

- CARGO**: maximum aantal CARGO kaarten (MAIL, PRIORITY LETTER, PARCELS, DIPLOMATIC BAG, FUEL).
- PAX**: maximaal aantal kaarten PAX ON BOARD. Opgelet: «TRAVELLER VIP» (Very Important Passenger) kaarten worden beschouwd als PAX ON BOARD kaarten. Een VIP-reizigerskaart bezet dus een PAX-sleuf in je vliegtuig als je deze doelstelling kiest.
- CREW**: maximaal aantal CREW-kaarten (COPILOT, NAVIGATOR, RADIO, FLIGHT ENGINEER, enz.).
- SYSTEM**: maximaal aantal SYSTEMS-kaarten (MET RAPPORT, COMPASS, GYROSCOPE, CARGO DOOR, FLAPS, enz.).

In de BASIC-initiatievariant wordt de kaart AIRCRAFT gebruikt aan de «BASIC»-zijde. Het vliegtuig heeft dan slechts één LOAD-waarde, die overeenkomt met het totale aantal kaarten CARGO, PAX, CREW en SYSTEM dat zich aan boord van het vliegtuig kan bevinden.

# Hoe kies je een piloot?

**INKOMSTEN**: Dit is het bedrag dat je ontvangt telkens als je de actie 'INKOMSTEN', 'ONDERHOUD & INKOMSTEN' of 'DOELSTELLINGEN & INKOMSTEN' kiest, zie GROUND OPS.

**TECHNOLOGIENIVEAU** van het startvliegtuig: het vliegtuig dat je aan het begin van het spel kiest moet van dit TECHNOLOGIENIVEAU of lager zijn.

**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**: staat voor je pilootvaardigheden (behendigheid, reflexen, zicht, analytische vaardigheden, etc.) die afnemen met de tijdens de vlucht opgebouwde vermoeidheid. De punten worden tijdens de vlucht uitgegeven en aan het begin van elke spelbeurt weer op het maximale niveau gebracht.

**Amelia's advies**

Kies de BASIC-variant om met een vereenvoudigde versie van de regels te spelen en vertrouwd te raken met de spelmechanismen of om het spel te introduceren bij beginnende spelers tijdens snellere spelletjes. Als je eenmaal de basisregels onder de knie hebt, kun je alle mogelijkheden van het spel ten volle benutten! Deze keer is er geen ruimte voor toeval: alles (of bijna alles!) is onder controle. Het zijn uw keuzes die u naar succes of mislukking zullen leiden, want als geluk u op succes kan doen hopen, kan pech alleen uw mislukking niet verklaren!

VERTREKVLIEGTUIG	INKOMSTEN	ENDURANCE	TECHNOLOGISCHE COMP.



## Speelronde :

In de beurtvolgorde die wordt aangegeven door de positie van uw markeersteen op het windmolenspoor van het OPERATIONS-bord, plaatst u uw fiche op de eerst beschikbare plaats in de FLIGHT OPS- of GROUND OPS-actielijnen, die in die volgorde worden opgelost:

### FLIGHT OPS

EDoor ervoor te kiezen uw turnfiche op een van de FLIGHT OPS-slots te plaatsen, kunt u:

- je vliegtuig laden door de beschikbare LOAD- en PAX-kaarten te nemen
- de pre-flight checklist (PREFLIGHT CHECK) uitvoeren om brandstof (FUEL), CO-PILOT of MET REPORT kaarten te kopen
- maak vervolgens één of meerdere vluchten om je vliegtuig op het bord te verplaatsen.

Deze acties worden hieronder beschreven.

### GROUND OPS

Met deze acties blijf je aan de grond om je voor te bereiden op je volgende reis! Je kunt één actie of een combinatie van acties kiezen uit de 5 onderstaande keuzes:

- 1- Doelstellingen
- 2 - Inkomen
- 3 - Onderhoud + Inkomen
- 4 - Doelstellingen + Inkomen
- 5 - Verandering van vliegtuig + Onderhoud

Elk van deze acties wordt hieronder beschreven. Als u aan de beurt bent, plaatst u uw markeersteen op een beschikbaar veld. Als een speler al een van de laatste 3

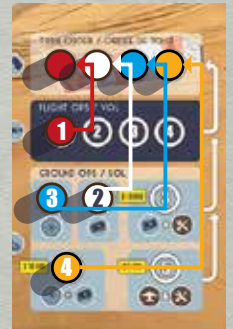
vakjes bezet, mag je hem verwijderen door hem het aangegeven bedrag te betalen (bijv. \$10.000 voor het vakje Onderhoud + Inkomsten). De verwijderde speler kan het aanbod niet weigeren en verplaatst onmiddellijk zijn markeersteen naar een ander vakje.

Als alle spelers klaar zijn met hun acties, ga je verder met de RESET voordat je aan de volgende beurt begint.

### RESET

■ Vervang de beurtmarkeerders van de spelers op het AIR RUN spoor om de volgorde van de volgende spelbeurt te bepalen. Om dit te doen, herschik je eerst degenen die in de FLIGHT OPERATIONS actielijn staan en vervolgens degenen die in de GROUND OPS actielijnen staan. Als meer dan één speler in dezelfde actielijn staat, worden de markeerders in omgekeerde volgorde van hun aankomstpositie opgeschoven (van de laatste naar de eerste in de actielijn).

■ Gooi de meest rechtse kaart van de OBJECTIE- en CARGO & PAX-kaartenriviervan weg, schuif de resterende kaarten naar rechts op de lege vakjes en vul de rivieren weer aan vanaf de stapel. Als de stapel OBJECTIE- of CARGO & PAX-kaarten leeg is, schudt u de bijbehorende aflegstapel om een nieuwe stapel te maken. De spelronden gaan door totdat een van de spelers de laatste ronde start.



In dit voorbeeld zal Rood de eerste speler zijn bij de volgende beurt, gevolgd door Wit, Blauw en dan Geel.

## OPERATIES VOL (FLIGHT OPS)

Door een van de gratis FLIGHT OPS-slots te kiezen, kun je je vliegtuig laden met CARGO of PAX-kaarten, een PREFLIGHT CHECK (checklist voor de vlucht) uitvoeren waarmee je je vliegtuig kunt vullen met brandstof of kostbare hulpmiddelen voor de piloot kunt aanschaffen, maak dan uiteindelijk een VLIEG (of meerdere vluchten als aan de voorwaarden is voldaan) met je vliegtuig om over te gaan tot de LEVERING van de kostbare lading in een BESTEMMING, verdien de bijbehorende bonussen, en probeer natuurlijk een NIEUWE ROUTE te OPENEN en zo enkele doelstellingen te vervullen!

### FLIGHT OPS - Laad uw vliegtuig voor de start:

Tijdens je beurt trek je, in de volgorde van de spelers op de FLIGHT OPS-sleuven, 1 LOAD-kaart (CARGO of PAX) uit de beschikbare LOAD-kaartenpool. Dan doet de volgende speler in het FLIGHT OPS-gedeelte hetzelfde, enzovoort totdat er geen LOAD-kaarten meer beschikbaar zijn of alle spelers in het FLIGHT OPS-gedeelte gepast hebben. Let er bij het laden op dat je de LOAD-waarden (CARGO en PAX, indien van toepassing) van je vliegtuig niet overschrijdt.



### FLIGHT OPS - PREFLIGHT CHECK (VLUCHTOPERATIES) :

Na het laden en voordat u doorgaat naar de FLIGHT-fase, kunt u FUEL kopen, een MET REPORT of een CO-PILOT huren, en controleren of uw piloot READY TO FLY is.

■ FUEL kopen: Elke verhoging van de brandstofmeter kost \$5.000, en je kunt het MAX FUEL-niveau van je vliegtuig niet overschrijden. Stel de kosten van de brandstof die je wilt kopen in bij de bank, en zet dan de naald van de FUEL-meter in je cockpit op de nieuwe waarde (onthoud: het niveau is nul aan het begin van het spel).

■ Een MET REPORT kopen: Je mag een MET REPORT kaart kopen van de stapel, maar zorg ervoor dat je de LOAD (SYSTEEM) waarde van je vliegtuig niet overschrijdt. Betaal de kosten aan de bank.

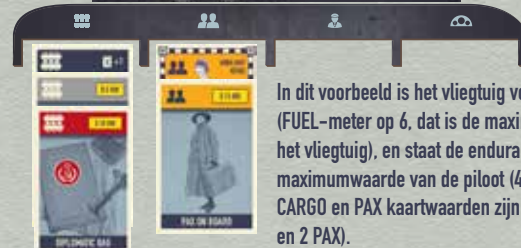
■ Een CO-PILOT huren: Je mag een CO-PILOT kaart kopen van de stapel, maar zorg ervoor dat je de LOAD (CREW) waarde van je vliegtuig niet overschrijdt. Betaal de kosten aan de bank.

■ FLIGHT READINESS: plaats het blokje op de hoogste ENDURANCE-waarde die op uw PILOT-kaart staat. Opmerking: deze waarde kan verhoogd worden door de effecten van andere kaarten (bv. de AUTOPILOT kaart).

U bent nu klaar om te vliegen! Vergeet niet dat het FUEL- en ENDURANCE-niveau tijdens de vlucht zal afnemen, afhankelijk van de moeilijkheden die u tegenkomt. Het is belangrijk dat u voor het einde van de vlucht de brandstof- en de ENDURANCE-meter niet onder nul laat zakken!



Voordat je je eerste vlucht van de huidige beurt maakt, plaats je het blokje op de hoogste ENDURANCE-waarde die op je PILOT-kaart staat.



In dit voorbeeld is het vliegtuig volgetankt (FUEL-meter op 6, dat is de maximumwaarde van het vliegtuig), en staat de endurance-meter op de maximumwaarde van de piloot (4). De maximale CARGO en PAX kaartwaarden zijn bereikt (3 CARGO en 2 PAX).

### FLIGHT OPS - MAAK EEN VLUCHT:

Tijdens je beurt, bepaald door je positie op de FLIGHT OPS actie slots, maak je één of meer vluchten tussen twee steden. Om dit te doen :

1- Meet de lengte van de vlucht: deze wordt op het bord weergegeven door het aantal vakjes dat de steden van vertrek en aankomst van de vlucht scheidt (elk vakje komt overeen met een te gooien weerdobbelsteen). Denk eraan: tijdens uw beurt kunt u geen grotere totale afstand vliegen dan de RANGE-waarde van uw vliegtuig, deze totale afstand komt overeen met de lengte van de vlucht of de som van de lengtes van de vluchten die tijdens uw beurt zijn gemaakt.

2- Maak de vlucht: gooi de dobbelstenen die overeenkomen met de vakjes van de gekozen route (1 dobbelsteen van de overeenkomstige kleur per vakje dat de vertrek- en aankomststad van de vlucht scheidt), en los ze op in de volgorde van hun positie op de route. Voor elk vakje op de route moet u de brandstof- en ENDURANCE-punten uitgeven die op de overeenkomstige dobbelsteen staan aangegeven. U mag op elk moment de effecten van uw SYSTEM & CREW kaarten toepassen.

Als de FUEL- en ENDURANCE-waarden gelijk aan of groter dan 0 zijn na het passeren van het laatste vakje van de vliegroute, landt uw vliegtuig veilig in de stad van bestemming. Uw vliegtuig bereikt zijn bestemming niet in de volgende gevallen:

- als de FUEL of ENDURANCE waarde onder 0 komt
- als de FUEL-waarde 0 bereikt voordat u het laatste vakje van de route verlaat en de stad van bestemming bereikt.



In beide gevallen breekt u de vlucht af (opmerking: de vlucht wordt niet afgebroken als de ENDURANCE waarde 0 bereikt vóór het laatste vakje van de route).

Als u de stad van bestemming heeft bereikt, kunt u verder gaan met LEVEREN.

Tenslotte, als de RANGE van uw vliegtuig en uw FUEL en ENDURANCE niveaus het toelaten, kunt u ervoor kiezen om uw reis voort te zetten en opnieuw EEN VLUCHT TE MAKEN. Let op: in dit geval kun je geen LOAD-kaarten terugnemen, brandstof kopen of je ENDURANCE-niveau verhogen, je moet je reis voortzetten met de huidige niveaus



In dit voorbeeld: het rode vliegtuig vliegt van Berlijn naar Moskou.

De weerdoelbellen geven het volgende resultaat:

- heldere lucht = -1 BRANDSTOF
  - tegenwind = -2 FUEL
  - vorst & sneeuw = -1 BRANDSTOF en -2 EINDSTAND
- d.w.z. een totaal van -4 FUEL en -2 EINDSTAND tijdens deze vlucht.

## FLIGHT OPS - BESTEMMING EN LEVERING

Als u op uw vliegbestemming bent aangekomen, kunt u deze tussenstop gebruiken om 1 LOAD-kaart (CARGO of PAX) naar keuze af te leveren, en misschien enkele doelstellingen te vervullen!

■ Standaard kun je slechts één LOAD-kaart (CARGO of PAX) afleveren bij elke tussenstop. Je ontvangt de bijbehorende bonus van de bank, als die er is, en legt de kaart terug op de aflegstapel. Opmerking: als je een «DIPLOMATISCHE BAG» kaart aflevert in combinatie met een «DIPLOMACIE» DOELSTELLING kaart (diplomatie), of een «REIZIGER VIP» DOELSTELLING kaart (zeer belangrijke passagier), verdient je de overeenkomstige bonus en houd je de kaart zonder hem af te leggen (zie DOELSTELLINGEN balans).



■ Respecteer de leveringsinstructies volgens de locatie:

■ AEROPLACE,

■ GROTE STAD,

■ AMBASSADOR,

■ DOUANE - zie rubriek NOTAM



■ Op bestemming: beoordeling van de OBJECTEN

Indien u aan het einde van de vlucht de eerste stad heeft bereikt die op één of meer van uw LUCHTROUTE DOELSTELLINGEN kaarten staat aangegeven, plaats dan één van uw blokjes op de betreffende kaart(en) om uw passage te noteren. Als u aan het einde van de vlucht een doelstelling (LUCHTROUTE, DIPLOMACY, VIP...) hebt bereikt, verdient u onmiddellijk de bijbehorende bonussen (glory points en geld indien van toepassing). Leg de kaarten van de behaalde doelstellingen niet terug op de aflegstapel: bewaar deze kaarten, die voor de rest van het spel niet meer beschikbaar zijn, en eventueel gebruikt kunnen worden om de eindscore te controleren.



■ Op de bestemming: landen in een HUB

Als je aan het einde van de vlucht voor het eerst een van de HUBS hebt bereikt: leg een blokje van jouw kleur op de overeenkomstige stadskaart, en win onmiddellijk een van de 2 aangeboden beloningen (gloriepunten OF geld). Let op: bij een volgend bezoek aan dezelfde stad kunt u niet opnieuw de gekozen beloning of de andere beloning winnen.



■ Op bestemming: het bereiken van een GROTE EERSTE

Als de vlucht die u zojuist heeft voltooid één van de GROTE EERSTE (zie pictogram op het bord) is die nog niet is voltooid, verdient u onmiddellijk de bijbehorende GELOOFPUNTEN. Plaats een blokje van uw kleur op het pictogram om uw prestatie te noteren.

## FLIGHT OPS - Vluchtonderbreking: INCIDENT en CRASH

Een VLUCHTONDERBREKING kan leiden tot een INCIDENT of een CRASH, afhankelijk van het type route (ZEEVAART- of LANDVAART-route) en het type vliegtuig (LAND, HYDRAVIE of AMPHIBIE).

SEA SURVIVAL routes zijn gemarkeerd met een blauwe halo op het bord. De andere zijn LAND SURVIVAL routes.

Een TERRESTRIAL vliegtuig is te herkennen aan dit pictogram: ☞

Dit type vliegtuig heeft een INCIDENT als het een VLIEGOPBOUWING heeft tijdens een LAND OVERVLUCHT, of een CRASH tijdens een ZEE OVERVLUCHT.

Een HYDRAVION-vliegtuig is herkenbaar aan dit pictogram: ☞

Dit type vliegtuig krijgt een CRASH bij een VLUCHTBEMIDDELING tijdens een LAND OVERFLIGHT, of een INCIDENT tijdens een SEA OVERFLIGHT.

Een luchtvaartuig van het type AMPHIBIA kan uitgerust zijn met drijvers en/of wielen, en is herkenbaar aan de aanwezigheid van deze 2 pictogrammen: ☞ (☞)

Dit type luchtvaartuig ondergaat een INCIDENT in het geval van een VLUCHTBEMIDDELING tijdens een LAND- of ZEEVAART.

Opmerking: Indien het pictogram ☞ tussen haakjes staat op de AIRCRAFT kaart, betekent dit dat het vliegtuig moet zijn uitgerust met het SYSTEEM «FLOATS» kaart om te worden beschouwd als een AMPHIBIA type. Zonder de SYSTEEM «FLOATS»-kaart wordt het luchtvaartuig beschouwd als van het type «LAND».



## Gevolgen van een INCIDENT of CRASH.

In het geval van een INCIDENT, maak je een noodlanding of een noodlanding:

■ breng je je vliegtuig terug naar de vertrekstad van die vlucht.

■ U behoudt uw vliegtuig, uw piloot en uw LOAD-kaarten, maar u verliest al het brandstofverbruik tijdens de vlucht.

■ Je verliest het aantal gloriepunten dat overeenkomt met het TECHNOLOGISCHE NIVEAU van je vliegtuig.

Uw beurt eindigt hier.

Bij een CRASH zullen je vliegtuig en zijn piloot voor altijd verdwijnen, voor eeuwig verloren in de eenzaamheid van de uitgestrekte woestijn of in de donkere diepten van een razende oceaan!

■ Zet je Vliegtuig meeple terug op de vertrekstad van deze vlucht

- Je verliest al je LOAD-kaarten (CARGO & PAX, SYSTEM & CREW) en eventuele VIP TRAVELLER OBJECTIE-kaarten aan boord van je vliegtuig tijdens de CRASH. Gooi de kaarten weg (ze gaan terug in de doos voor de rest van het spel), zonder de kosten te betalen.

■ U verliest alle brandstof die tijdens de vlucht is verbruikt.

■ Gooi je PILOT-kaart af (ze gaat terug in de doos voor de rest van het spel) en neem een nieuwe piloot uit de nog beschikbare.

■ Gooi je kaart AIRCRAFT weg (deze gaat voor de rest van het spel terug in de doos) en neem, zonder de kosten te betalen, een van de nog beschikbare vliegtuigen (nieuw of tweedehands). Wees voorzichtig, je moet een vliegtuig kiezen met een lager TECHNOLOGISCH NIVEAU dan het vliegtuig dat je zojuist verloren bent.

■ Uw tragische maar glorieuze verdwijning heeft de legendarische verhalen die de geschiedenis van de luchtvaart vormen verrijkt: u verdient 3 GLORIEPUNTEN, of 5 GLORIEPUNTEN als u tenminste één «VIP-reiziger» aan boord van uw vliegtuig had tijdens de CRASH! Pas op, als er 3 piloten tijdens het spel verdwenen zijn, verliest de pers haar interesse en levert een nieuwe CRASH geen GLORY POINTS meer op. Uw beurt eindigt hier.



## Advies van Antoine

Met het vliegtuig, dat ons de rechte lijn leerde, gaat het er niet om aan te komen, maar om er naar toe te gaan! Maar zie je, als je geestig wilt zijn, lieg je soms een beetje... Mijn medepiloten, er zit zeker poëzie in het nemen van alle risico's en het vertrouwen op de voorzienigheid alleen om je bestemming te bereiken, maar als je op deze weg doorgaat, zul je zeker alleen een postume glorie verwerven die even bitter als vluchtig is!

De ervaring van een onbevredigende vlucht zal u ertoe brengen uzelf deze cruciale vraag te stellen: stijgt u weer op en zet u de reis voort ondanks de toenemende dreiging van een mogelijke crash, of wacht u wijselijk op de volgende ronde om deze nieuwe vlucht te wagen? Overwinning of nederlaag zal het resultaat zijn van deze keuzes. Er is geen extern noodlot. Maar er is een innerlijke fataliteit: er komt een moment waarop we ontdekken dat we kwetsbaar zijn. De toekomst is slechts het heden dat in orde moet worden gebracht: het gaat er niet om haar te voorzien, maar haar mogelijk te maken. Dus voordat u aan een grote reis begint, kiest u uw vliegtuig en zijn uitrusting zorgvuldig, evenals de bemanning om u te ondersteunen. Vergeet niet dat je met een zweefvliegtuig grote primeurs kunt bereiken, maar hun beperkte laadvermogen maakt ze erg duur in gebruik. Aan de andere kant kun je met een lijnvliegtuig vracht en passagiers afleveren die je veel geld opleveren, maar misschien minder glorie. Zoek het juiste moment om van het ene op het andere over te schakelen, en omgekeerd.

En het maakt niet uit als je het mis hebt: de waarheid van morgen voedt zich met de fout van gisteren. Wat scheelt is een stap zetten. Nog één stap. Ik heb de verslagen schaker jarenlang zien spelen in de hoop op de overwinning. Want men is rijker omdat men het heeft, als het niet eens voor zichzelf is.

## Schulden betalen

Tijdens een spel zul je vaak verschillende bedragen moeten betalen, of het nu is om brandstof, een nieuw vliegtuig, nieuwe uitrusting of een bemanningslid te kopen, of om de boete te betalen voor het weggooien van CARGO of PAX kaarten, of zelfs om de boete te betalen als de douane je betrapt met illegale goederen (SMUGGLING CASE)! U bent verplicht het volledige verschuldigde bedrag onmiddellijk te betalen. Als je echter niet genoeg geld hebt, heb je de mogelijkheid om je schulden te betalen met een boete van 1 GLORY POINT per \$10.000, bijvoorbeeld 2 punten voor een schuld van \$15.000.





## GRONDOPERATIES (GROUND OPS)

Voer tijdens je beurt acties uit in de volgorde van het nummer op het door de speler gekozen veld.



### GROUND OPS – Actie OBJECTIE

Er zijn 2 OBJECTIE-actieslots in het GROTE OPS gedeelte:

- OBJECTIE-actie alleen (niet verwijderbaar – slot 1) en
- OBJECTIE-actie gecombineerd met de INKOMSTEN-actie (verwijderbaar voor \$10.000 – slot 4).

Als je aan de beurt bent, kies je een DOEL-kaart uit de beschikbare kaarten in de rivier, of de kaart bovenop de stapel. Opmerking: in alle gevallen moet je één kaart nemen: het is niet mogelijk om meer dan één of geen kaart te nemen.



### GROUND OPS – ACTIE INKOMSTEN

Er zijn 3 INKOMSTEN-actieslots in het GROUND OPS-gedeelte:

- INKOMSTEN-actie alleen (niet verwijderbaar – slot 2),
- INKOMSTEN-actie gecombineerd met ONDERHOUD-actie (verwijderbaar voor \$10.000 – slot 3) en
- INKOMSTEN-actie gecombineerd met OBJECTIE-actie (verwijderbaar voor \$10.000 – slot 4).

Tijdens je beurt haal je de INKOMSTEN op je PILOT-kaart op bij de bank.



### GROUND OPS – ACTIE ONDERHOUD

Er zijn 2 MAINTENANCE-actieslots in het GROUND OPS-gedeelte:

- ONDERHOUD-actie gecombineerd met INKOMSTEN-actie (niet te lokaliseren voor \$10.000 – slot 3),
- ONDERHOUD-actie gecombineerd met LUCHTVAARTVERANDERING-actie (niet te lokaliseren voor \$5.000 – slot 5).

Tijdens uw beurt mag u één of meer kaarten kopen van de 7 SYSTEM & CREW kaarten, waarbij u erop let dat u de LOAD-waarden (SYSTEM en CREW, indien van toepassing) van uw vliegtuig niet overschrijdt. Je mag niet meer dan één exemplaar van dezelfde kaart in je vliegtuig installeren. Je mag ook SYSTEM & CREW-kaarten afleggen die je in vorige rondes hebt verworven, maar hun kosten worden niet terugbetaald. Wanneer een kaart wordt afgelegd, wordt ze teruggelegd op de stapel.



### GROUND OPS – LUCHTVAARTVERANDERING ACTIE

Er is slechts 1 slot voor de actie AIRCRAFT CHANGE in de GROUND OPS-sectie, in combinatie met de actie MAINTENANCE (verwijderbaar voor \$5.000 – slot 5).

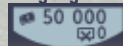
Tijdens je beurt kun je met deze actie je huidige vliegtuig vervangen door een ander, nieuw of gebruikt. In alle gevallen:

- Het verschil in TECHNOLOGISCH NIVEAU tussen je huidige vliegtuig en het vliegtuig dat je wenst aan te schaffen moet gelijk zijn aan of kleiner dan de TECHNOLOGISCHE Vaardigheidswaarde van je piloot.
- Als de LOAD-waarden van het nieuwe vliegtuig je niet toelaten om alle LOAD-kaarten (CARGO, PAX, SYSTEEM of CREW) in je bezit te houden, moet je de kaarten die

je niet aan boord van je vliegtuig kan houden, wegdoen:

- als het een CARGO of PAX kaart is: leg de kaart op de aflegstapel en betaal aan de bank de premie terug die normaal voor de afgifte ervan wordt geïnd (voorbeelden: \$5.000 voor een MAIL kaart, \$15.000 voor een PAX ON BOARD kaart, \$30.000 voor een SMUGGLING CASE kaart, enz.) Opmerking: als het een VERKEERSVIP-kaart is, moet u de \$15.000 betalen en de GELOOFPUNTEN die met dit doel te maken hebben aftrekken.
- als het een SYSTEEM- of CREW-kaart is: leg de kaart af in de SYSTEEM- en CREW-stapel, zonder de kosten ervan terug te krijgen.

■ Leg de zojuist verworven vliegtuigkaart in je cockpit, en leg de kaart van het zojuist verkochte vliegtuig bij de «Halles Latécoère» organisator om de stapel tweedehands vliegtuigen te vormen.



**OPGELET:** Sommige vliegtuigkaarten hebben een doorverkoopprijs van 0. Dit zijn unieke vliegtuigen, vaak bedoeld voor de voltooiing van grote invallen. De speler die ze wegdoet krijgt geen geld voor de doorverkoop: dit uitzonderlijke vliegtuig gaat de collectie van een beroemd museum verrijken! Zijn kaart komt niet bij de stapel tweedehands vliegtuigen: ze wordt definitief afgelegd en kan niet meer gebruikt worden tijdens dit spel.



In dit voorbeeld gaat St Exupéry van een niveau 3 vliegtuig naar een niveau 5 vliegtuig, waartoe hij met zijn TECHNOLOGISCHE VAKKEN in staat is. Hij moet de bank \$80.000 – \$10.000 = \$70.000 betalen. Aangezien het nieuwe vliegtuig dezelfde LOAD-waarden heeft (CARGO, PAX, CREW en SYSTEM), kan St Exupéry de LOAD-kaarten die hij heeft behouden.

### Een nieuw vliegtuig kopen

U kunt een nieuw vliegtuig kopen bij de «Halles Latécoère» organisator van de te kopen vliegtuigkaarten. Haal de VERKOOPPRIJS van uw huidige vliegtuig op bij de bank en betaal vervolgens de KOOPPRIJS van het nieuwe vliegtuig aan de bank..

### Een tweedehands vliegtuig kopen

U kunt ook beslissen om één van de vliegtuigen te kopen die beschikbaar zijn op de stapel tweedehands vliegtuigen. Neem de VERKOOPPRIJS van uw huidige vliegtuig van de bank, en betaal vervolgens de VERKOOPPRIJS op de kaart van het tweedehands vliegtuig dat u koopt aan de bank.

In alle gevallen moet u onmiddellijk het volledige bedrag betalen: de bank geeft geen krediet!

## Einde van het spel

Je activeert het eindspel als je de eerste speler bent die het vereiste aantal GLORIETEN (zie Eindspelvoorwaarden) bereikt aan het einde van je beurt. Spelers na jou die in de huidige ronde nog niet hebben gespeeld, beëindigen hun acties. Tel vervolgens je GELOOFPUNTEN:

- Je moet van je totaal de punten aftrekken voor onvervulde doelen in je bezit.
- Voeg aan uw totaal een aantal punten toe dat overeenkomt met het TECHNOLOGISCHE NIVEAU van uw vliegtuig.
- Tenslotte haal je de doorverkoopwaarde van je vliegtuig op bij de bank en tel je het geld dat je hebt op: elke \$50.000 is 1 extra GELOOFPUNT waard.

De speler met de meeste GELOOFPUNTEN is de winnaar. Bij gelijke stand wint de speler met het hoogste TECHNOLOGIENIVEAU. Is er nog steeds een gelijke stand, dan delen de spelers de glorie van deze grote overwinning!



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



# NOTAM (NOTICE TO AIRPOSTAL MISSIONS)

## BESCHRIJVING VAN DE KAARTEN DOELSTELLING

### LUCHTROUTE



Het openen van nieuwe vliegroutes levert GLORIEPUNTEN en geld op. Plaats een blokje van uw kleur op een AIR ROUTE kaart die u bezit wanneer uw vliegtuig zich op één van de twee daarop vermelde plaatsen bevindt. Je bent vrij om elke route te kiezen om de twee genoemde plaatsen te bereiken. Het doel is bereikt zodra je vliegtuig de tweede plaats bereikt die op deze kaart vermeld staat: ontvang het geld van de bank en verdien het aangegeven aantal GELOOFPUNTEN. Bewaar de voltooide AIR ROUTE-kaarten in de buurt van je cockpit en draai ze om om ze te onderscheiden van eventuele onvoltooide AIR ROUTE-kaarten in je bezit. Het is mogelijk om meerdere AIR ROUTE doelen te voltooien tijdens dezelfde spelbeurt. De punten van de niet-gerealiseerde AIR ROUTE kaarten die aan het einde van het spel in uw bezit zijn, worden afgetrokken van uw eindtotaal aan GLORIE PUNTEN.

### PASSAGER



TRAVELLER VIP (Very Important Passenger):

Sommige passagiers zijn beroemdheden die u niet alleen geld, maar ook roem opleveren. Een VIP TRAVELLER kaart wordt behandeld als een PAX ON BOARD kaart: hij neemt dus een PAX slot (LOAD) in de lading van je vliegtuig in.

Het doel is bereikt zodra je vliegtuig de passagier naar de op de kaart aangegeven GROTE STAD vervoert (hij moet daar worden afgezet):

ontvang het geld van de bank en verdien het aangegeven aantal GELOOFPUNTEN. Wij raden u aan de voltooide VIP-reizigerskaarten in de buurt van uw cockpit te houden en ze om te draaien om ze te onderscheiden van eventuele onvoltooide VIP-reizigerskaarten in uw bezit.

De punten van alle niet-gerealiseerde VIP-reizigerskaarten die aan het einde van het spel in uw bezit zijn, worden afgetrokken van uw eindtotaal aan GLORIEPUNTEN.

In dit voorbeeld moet Anna May Wong naar Peking reizen. Als het doel bereikt is, verdient je 3 GLORIEPUNTEN en \$15.000.

### DIPLOMATIE



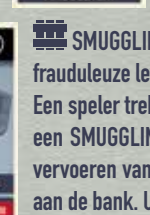
Het afleveren van een diplomatieke buidel op verzoek is een andere manier om veel roempunten te verdienen. Maak van je vliegtuig het voertuig bij uitstek voor geheime politieke intriges met DIPLOMACY-kaarten! Elke DIPLOMATISCHE BAGAGE-kaart die in een ambassade van de desbetreffende natie wordt gelegd, levert je FAME PUNTEN op volgens de schaal die op de DIPLOMACY-kaart staat aangegeven. Waarschuwing: gooi een DIPLOMATIC BAG-kaart die je hebt afgeleverd en die overeenkomt met een DIPLOMACY-kaart in je bezit niet weg: bewaar hem met de afbeelding naar beneden in de buurt van je cockpit. Als u voor het einde van het spel niet minstens één DIPLOMATISCHE BAG-kaart van de op de DIPLOMACY-kaart vermelde natie aflevert, wordt het aantal punten dat voor de eerste levering is aangegeven van uw eindtotaal aan GLORIEPUNTEN afgetrokken!

In dit voorbeeld levert het afleveren van 2 diplomatieke zakken bij Sovjet-ambassades (rode kleur) tijdens het spel u  $3 + 4 = 7$  totale GLORIEPUNTEN op. Als u echter aan het eind van het spel geen enkele diplomatieke zak van de Sovjet-Unie heeft afgeleverd, verliest u 3 GLORIEPUNTEN.

PRIORITY LETTER : Afgifte mogelijk op een willekeurige plaats (AEROPPLACE, CUSTOMS, MAJOR CITY of AMBASSADOR) met de verplichting deze kaart af te leveren vóór de andere LOAD-kaarten (CARGO of PAX) die in je vliegtuig zijn geladen. Win \$10.000 en leg de kaart vervolgens op je aflegstapel.



SMUGGLING CASE : kan alleen in een DOUANE worden afgegeven en het is een frauduleuze levering.



SMUGGLING CASE : kan alleen in een DOUANE worden afgegeven en het is een frauduleuze levering.

Een speler trekt een willekeurige kaart uit je LOAD-kaarten (inclusief deze): als het een SMUGGLING CASE kaart is, geven de douanebeambten je een boete voor het vervoeren van illegale goederen! Leg de kaart op je aflegstapel en betaal \$10.000 aan de bank. Uw beurt eindigt onmiddellijk. Als het geen SMUGGLING CASE kaart is: phew, de douaniers vinden alles in orde! U wint \$30.000, legt de SMUGGLING CASE kaart op de aflegstapel en vervolgt uw beurt normaal.

### AMBASSADE

#### AEROPPLACE



#### GRANDE VILLE



#### DOUANE



«Mail»	■	■	■	■
«Priority Letter»	■	■	■	■
«Pax on Board»		■		
«Traveller VIP»		■		
«Diplomatic case»			■	
«Smuggling case»				■

## BESCHRIJVING VAN DE LOAD-KAARTEN



PAX ON BOARD : storting alleen mogelijk in een GROTE STAD. Win \$15.000 en leg de kaart op de aflegstapel.



FUEL CAN : Je verdient geen bonussen. Tijdens een vlucht mag je deze kaart weggooiën in plaats van 1 punt van je brandstofmeter uit te geven.



MAIL DELIVERY : storting mogelijk op alle locaties (AEROPPLACE, CUSTOMS, BIG CITY of AMBASSADOR). Win 5.000 dollar en leg de kaart op de aflegstapel.



DIPLOMATIC BAG : Leg alleen in een AMBASSADE van de natie (kleur) die op de kaart staat. Win je \$20.000 dan mag je de kaart houden als je de DIPLOMACY DOEL-kaart van hetzelfde land hebt, anders leg je de kaart op je aflegstapel.



## BESCHRIJVING VAN SYSTEM & CREW BASIC-KAARTEN

(kaarten met BASIC erop) - 4 exemplaren van elk



\$ -5 000 MET REPORT: SYSTEEMBASIS-kaart. Tijdens een vlucht mag u deze kaart afleggen om een dobbelsteen op een LICHTE SKY-zijde te leggen (-1 FUEL).



\$ -5 000 COPILLOT : CREW BASIC kaart. Gooi deze kaart weg om de uitgave van 1 ENDURANCE punt te annuleren.

### LÉGENDE MÉTÉO

1 ☀ CLEAR SKY (CAVOK) -1 fuel	2 ☁ REGEN -2 fuel -1 endurance	2 ☄ TEGENWIND -2 fuel
2 ☁ STORM -2 fuel -2 endurance	1 ☁ MIST -1 fuel -1 endurance	
1 ☁ SNEEUW EN IJS -1 fuel -2 endurance	3 ☄ TROPISCHE CYCLOON -3 fuel	



## BESCHRIJVING VAN SYSTEM & CREW STANDAARD KAARTEN

4 exemplaren van elk



**\$ -5 000** PERMANENT  
**FLIGHT ENGINEER:** CREW-kaart. Eenmaal per vlucht: maakt het mogelijk een groene dobbelsteen opnieuw te gooien.



**\$ -10 000** PERMANENT  
**RADIO:** CREW-kaart. Eenmaal per vlucht: maakt het mogelijk een witte dobbelsteen opnieuw te gooien.



**\$ -10 000** PERMANENT  
**NAVIGATOR:** CREW-kaart. Eenmaal per vlucht: maakt het mogelijk een rode dobbelsteen opnieuw te gooien.



**\$ -10 000** PERMANENT  
**COMPASS:** SYSTEM-kaart. Eenmaal per vlucht: staat toe dat een TEGENWIND-vlak op een groene, witte of blauwe dobbelsteen wordt vervangen door zijn LIGHT SKY-vlak (-1 FUEL).



**\$ -10 000** PERMANENT  
**GYROSCOPE:** SYSTEM-kaart. Eenmaal per vlucht: ontcracht de uitgave van 1 ENDURANCE punt op een witte, rode of gele dobbelsteen (AD AUSTRALE uitbreiding).



**\$ -60 000** PERMANENT  
**AUTOPILOT:** SYSTEM-kaart. Eenmaal per beurt: verhoogt de ENDURANCE van de piloot met +3.

## BESCHRIJVING VAN SYSTEM & CREW EXPERT-KAARTEN

(XP-logokaarten) - 1 exemplaar van elk



**\$ -15 000** PERMANENT  
**FUEL EXPERT:** CREW-kaart. Eenmaal per vlucht: met een enkele dobbelsteen wordt een resultaat van -2 FUEL omgezet in -1 FUEL.



**\$ -10 000** PERMANENT  
**METEOROLOGIST:** CREW-kaart. Eenmaal per vlucht: vervangt een TEGENWIND of TROPISCHE CYCLOON zijde door de CLEAR SKY (-1 FUEL) zijde van de betreffende dobbelsteen.



**\$ -40 000** PERMANENT  
**VETERAN:** CREW-kaart. Eenmaal per beurt: verhoogt de ENDURANCE van de piloot met +2.



**\$ -15 000** PERMANENT  
**FLAPS:** SYSTEM kaart. Verhoogt de CARGO-waarden van het vliegtuig met +1.



**\$ -15 000** PERMANENT  
**SLATS:** SYSTEM-kaart. Verhoogt de waarde van CREW met +1 en de waarde van SYSTEM met +2.



**\$ -10 000** PERMANENT  
**CARGO DOOR:** SYSTEM-kaart. Eenmaal per vlucht: staat toe om 2 CARGO-kaarten af te leveren (in plaats van 1).



**\$ -5 000** PERMANENT  
**AUXILIARY TANK:** SYSTEEM-kaart. Verhoogt de MAX FUEL-waarde van het vliegtuig met +1.



**\$ -10 000** PERMANENT  
**AIRSTAIRS:** SYSTEEM kaart. Eenmaal per vlucht: maakt het mogelijk om 2 PAX-kaarten te leveren (in plaats van 1).



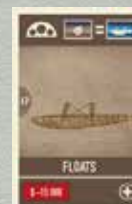
**\$ -25 000** PERMANENT  
**VARIABLE PROPELLER:** SYSTEM-kaart. Eenmaal per vlucht: annuleert de uitgave van 1 BRANDSTOFpunt als de vlucht meer dan 3 velden lang is.



**\$ -10 000** PERMANENT  
**ALTIMETER:** SYSTEM-kaart. Eenmaal per vlucht: vervangt een DONKER gezicht op een witte, groene of rode dobbelsteen door het LICHTEN gezicht (-1 FUEL).



**\$ -10 000** PERMANENT  
**PERMANENT WING TANKS:** SYSTEM-kaart. Verhoogt de RANGE-waarde van het vliegtuig met +1.



**\$ -15 000** PERMANENT  
**FLOATS:** SYSTEEM kaart. Verandert een LAND PLANE in een AMPHIBIAN (dus uitgerust met drijvers of wielen). Kan alleen worden geïnstalleerd op een vliegtuig met het pictogram tussen haakjes op de kaart.



## VARIANT WARBIRDS

Deze variant verandert de voorwaarden voor het starten van het spel, en staat je toe het spel te beginnen met vliegtuigen van technologie niveau 1 en 2. Voeg ze toe aan de pool van nieuwe vliegtuigen, en begin het spel met vliegtuigen 2 niveaus lager dan het technologieniveau op je pilotenkaart.

Opmerking: deze variant kan de duur van een spel aanzienlijk verlengen.

## VARIANT LANDING PORT

Deel het volgende aantal CITY-kaarten uit aan elke speler:

Aantal spelers	2	3	4
Aantal kaarten	5	4	4

Met 2 of 3 spelers: leg de kaarten die niet gedeeld zijn terug in de doos, want ze worden niet gebruikt voor dit spel.

Elke speler kiest in het geheim een STADkaart uit de kaarten die hij gekregen heeft: dit wordt zijn THUISPOORT.

Als alle spelers klaar zijn, onthullen ze tegelijkertijd de kaart die ze hebben gekozen. Net als bij een normaal spel wint elke speler het geldbedrag en het aantal GELOOFPUNTEN dat op deze kaart staat aangegeven (verplaats het blokje van jouw kleur op het scorespoor naar deze puntenwaarde).

Vervolgens legt elke speler één van de kaarten die hij nog op de hand heeft af, zonder deze te openbaren. Leg deze kaarten terug in de doos, want ze worden niet meer gebruikt voor dit spel.

De overgebleven kaarten (6 kaarten voor een spel met 2 of 3 spelers, 8 kaarten voor een spel met 4 spelers) worden de HUBS voor dit spel.



## BASIS-START VARIANT

Deze variant biedt een vereenvoudigde versie van de spelregels, ideaal voor kennismakingsspellen van Air Postal!

### Opzetten

Stel de uitrusting op zoals voor een normaal spel, met uitzondering van de volgende punten:

- Laat het OPERATIONS-bord in de doos, dat in een BASIC-spel niet wordt gebruikt.
- Negeer de stappen met betrekking tot de installatie van de SYSTEM & CREW STANDARD en EXPERT kaarten. In een BASIS-spel worden alleen de SYSTEM & CREW BASIS-kaarten gebruikt.
- Stel 2 decks in, voor OBJECTIVES en LOAD-kaarten (PAX & CARGO). Tijdens het BASIS-spel worden de kaarten door de spelers rechtstreeks uit deze 2 stapels genomen.
- Bepaal willekeurig een eerste speler, de andere spelers volgen de volgorde met de klok mee. De speelvolgorde blijft gedurende het hele spel hetzelfde.
- Gebruik de vliegtuigtegels op hun BASIS-zijde: de aangegeven LOAD-waarde is het maximum aantal kaarten CARGO, PAX, SYSTEM en CREW dat in dat vliegtuig geladen kan worden.

### Spelbeurt

Als je aan de beurt bent, voer je één van de volgende drie acties uit:

- **DOELSTELLINGEN:** trek een DOELSTELLINGENkaart en ontvang je INKOMSTEN.
- **ONDERHOUD:** koop een nieuw vliegtuig.
- **FLIGHT OPS:** laad je vliegtuig met LOAD-kaarten, koop brandstof (FUEL) of een MET REPORT, huur een CO-PILOT, en beweeg over het bord.

Het spel draait met de klok mee totdat één van de spelers de laatste beurt start.

### Action OBJECTIE

Je verzamelt de INKOMSTEN die op je PILOT-kaart staan bij de bank. Dan trek je 5 OBJECTIE-kaarten,

kies er één om te houden en legt de andere open op de aflegstapel. Je kunt er niet meer dan één houden en ook niet allemaal weggooien. Als de stapel OBJECTIE-kaarten leeg is, schud je de aflegstapel om een nieuwe stapel te maken.

### Actie ONDERHOUD

Je mag een nieuw vliegtuig kopen (nieuw of tweedehands):

- Het verschil in TECHNOLOGISCH NIVEAU tussen je huidige vliegtuig en het vliegtuig dat je wilt kopen moet gelijk zijn aan of minder zijn dan de TECHNOLOGISCHE Vaardigheidswaarde van je piloot.
- De bank betaalt je de VERKOOPPRIJS van je huidige vliegtuig en vervolgens moet je de bank de KOOPPRIJS van het nieuwe vliegtuig betalen (of de VERKOOPPRIJS ervan als het een tweedehands vliegtuig is). Als je met de LOAD-waarde van het nieuwe vliegtuig niet alle LOAD-kaarten (CARGO, PAX, SYSTEM of CREW) kunt houden, moet je de kaarten die je niet aan boord van je vliegtuig kunt houden, afleggen (leg deze kaarten op hun aflegstapel).
- Installeer de zojuist verworven AIRCRAFT-kaart in je cockpit en leg de kaart van het zojuist verkochte vliegtuig op de stapel tweedehands vliegtuigen.

### Actie VLIEGTUIGEN

Trek 5 LOAD-kaarten, leg de kaarten van je keuze in je vliegtuig, tot de LOAD-waarde van je vliegtuig. Leg de kaarten die je niet kunt of wilt dragen terug op de aflegstapel.

Let op: in de «geest van de post» moet elke LOAD-kaart die in je vliegtuig is geladen, worden afgeleverd! Dit betekent dat je je alleen van een LOAD-kaart kunt ontdoen door deze aan het einde van een vlucht af te leveren (zie LEVEREN). Opmerking: de enige uitzondering op deze regel is wanneer je van vliegtuig wisselt, als de LOAD-waarde van je nieuwe vliegtuig lager is dan het vorige (zie ONDERHOUD actie).

### Vluchtonderbreking

In een BASIS-spel leidt een VLUCHTBEMIDDELING alleen tot een INCIDENT.

## SOLO VERSIE

### Voorbereiding:

- 1 - Kies een opstelling
- 2 - Wijs één van de 4 piloten aan om het SOLO vliegtuig te spelen en kies één van de 3 andere beschikbare piloten.
- 3 - Leg de stadskaarten van de HUBS in de volgorde die de afstand (in aantal vakjes) tussen de LANDING PORT van het SOLO vliegtuig en de eerste HUB minimaliseert, en zo verder voor de volgende HUBS. Zo bouw je een route op die een bepaald aantal beurten vertegenwoordigt.
- 4 - Leg op het operatiebord een aantal DOEL- en LADINGSkaarten die overeenkomen met een spel voor 2 spelers.



In dit voorbeeld is je tegenstander Polina Osipenko, zij begint het spel vanuit de stad Porto Novo, haar thuishaven. De dichtstbijzijnde HUB is Monrovia en dan Malaga en zo verder.

### Hoe speel je?

- Uw beurt wordt gespeeld volgens de gebruikelijke regels. Je kunt één van de 5 grondoperaties of de vliegoperaties kiezen.
- Vervolgens gaat het SOLO vliegtuig direct naar de volgende dichtstbijzijnde stad (AEROPACE, BIG CITY, AMBASSADOR, CUSTOMS of HUB), zonder te dobbelen.

■ Het SOLO vliegtuig behandelt geen :

- geld
- de lading
- het brandstofniveau of het bereik
- het technologische niveau van het vliegtuig
- het endurance van de piloot

■ Elke keer dat het SOLO vliegtuig een HUB bereikt, levert het de punten op die op de overeenkomstige CITY kaart staan aangegeven.

■ Telkens als het SOLO-vliegtuig een GROTE EERSTE bereikt, krijgt het de aangegeven punten.

### Einde van het spel

■ Het spel eindigt onmiddellijk wanneer het SOLO vliegtuig de stad bereikt die overeenkomt met de achtste HUB.

Om het spel te winnen moet je meer Glorie PUNTEN hebben dan het SOLO vliegtuig.



In dit voorbeeld duurt het spel precies 13 beurten. Het SOLO vliegtuig behaalt een minimale score van 28 punten, of een maximale score van 35 punten als het de eerste is die de 2 BIG FIRSTS op zijn route behaalt.

## Memo aan piloten van Air Postal

De vluchten die je gaat maken hebben veel te danken aan de ontwikkelingscampagne die voorafging aan de ingebruikname van Air Postal. Presentaties en talrijke tests werden uitgevoerd door testpilooten met bewonderenswaardige moed, die met zelfopoffering en welwillendheid de eerste vluchten maakten op grillige prototypes - er was veel voor nodig om te voldoen aan operationele regels die nog lang niet de precisie hadden die ze vandaag de dag hebben! De afdeling Air Postal Operations dankt 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, Hélien, Samuel, David, Didier, Gaël, Amélie, Coraline, Yann, Charlène, Vincent, Colette, Michel, JB, Julie, Florian, Audrey, Ronan, Michaël en Pierre. We willen ook hulde brengen aan het enthousiasme en de passie van alle mensen die Air Postal hebben gesteund: hartelijk dank! En natuurlijk gaat onze dank uit naar iedereen die met ons meevliegt op Air Postal routes: welkom aan boord en veel vliegplezier!

Ontwerp : Eric Fortunato & FGR

Graphics : FGR

Illustraties : Antoine Waterlot & François Launay

© Platypus Game 2023

