



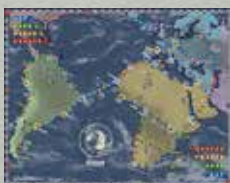
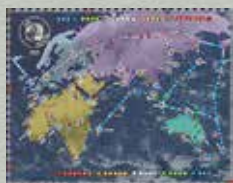
AD AUSTRAL EXTENSION



Volate verso nuovi orizzonti con l'espansione Ad Austral. Con il pacchetto base, avete potuto volare attraverso l'Oceano Atlantico e sulle distese ghiacciate che circondano il Polo Nord. Grazie ai contenuti del pacchetto di espansione Ad Austral, potrete percorrere le rotte esplorative della Compagnie Générale Aéropostale in Sud America, solcare i cieli dell'Africa meridionale o attraversare l'incredibile varietà di mari e paesaggi che separano l'Europa dall'Oceania per raggiungere l'altro capo del mondo, la Nuova Zelanda. Queste scoperte sono accompagnate da nuovi rischi meteorologici che metteranno a dura prova la meccanica del vostro aereo e la resistenza del vostro pilota. Fortunatamente, potrete contare su nuovi aerei dal pedigree lusinghiero e dalle prestazioni sorprendenti, nonché su nuovi membri dell'equipaggio con competenze adatte a queste nuove destinazioni. Ma attenzione: sicuramente attratto dalla magia ammaliante dell'Oriente e dalla prospettiva di fare fortuna trasportando le celebrità locali, un quinto giocatore-pilota potrebbe venire a competere con voi nella vostra ricerca di gloria!

Estensione dell'aeropostale Ad Austral: rotta verso sud!

Nuovo materiale ludico



■ 1 tabellone di gioco con una MAPPA AUSTRALE anteriore e una MAPPA AEROPOSTALE posteriore



■ 3 dadi meteo gialli e 3 dadi ENGINE neri



■ 8 nuove carte CITTA' (Antananarivo, Auckland, Città del Capo, Darwin, Giacarta, Mumbai, Singapore, Sydney).

16 nuove carte OBIETTIVO:



■ 4 carte TRAVELLER VIP (Passeggero Molto Importante): Katherine Mansfield, Donald Bradman, Jawaharlal Nehru, Ruan Lingyu

■ 12 carte ROTTA AEREA



■ 7 nuove carte CREW: 5 carte EQUIPE CREW (5 x RAIDER) e 2 carte CREW ESPERTO (carte logo XP: 1 x ESPERTO MOTORE, 1 x SMUGGLER)

■ 1 set di carte SYSTEM & CREW BASIC (2 carte) e



STANDARD (6 carte)

■ 9 nuovi AEREI

■ 6 nuovi PILOTI



■ 2 nuove cartoline SETUP + 1 cartolina SETUP per aggiungere un 5° giocatore agli assetti offerti nella scatola base Air Postal e nell'espansione Ad Austral



Materiale per il 5° giocatore:

■ cabina di pilotaggio + 1 righello

■ 1 set di pezzi in legno verde, di cui 2 pezzi MARKER, 20 cubi e 1 meeple aereo

Introduzione

Il materiale della scatola base di Air Postal è necessario per giocare con l'espansione Ad Austral. L'espansione Ad Austral introduce nuovi elementi di gioco e varianti di regole. Potete decidere se includere tutti o solo alcuni di questi nuovi elementi nelle vostre partite di Air Postal.

Qui troverete informazioni sulle nuove caratteristiche dell'espansione Ad Austral, in particolare sui punti che integrano o modificano le regole di gioco fornite nella confezione base di Air Postal.

Durata di una partita

Per valutare la durata di una partita, si contano 30 minuti di volo per giocatore-pilota, che corrispondono, ad esempio, a circa 2,5 ore per una partita con 5 giocatori.

Si noti che con la variante di avvio BASIC (vedere la sezione Varianti), questa durata si riduce a circa 15 minuti per giocatore, cioè 1h15 con 5 giocatori.

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:



Implementazione (nuove funzionalità)

■ Posizionare il tabellone delle OPERAZIONI sul lato per 5 giocatori, anche se si sta giocando con meno di 5 giocatori. Posizionatelo accanto al tabellone di gioco e preparate il mazzo CREW BASIC (5 carte CO-PILOT) e il mazzo SYSTEM BASIC (5 carte MET REPORT).

■ Costruite i 7 mazzi di carte SYSTEM & CREW STANDARD: il nuovo mazzo RAIDER da 5 carte e i 6 mazzi di carte base aumentati a 5 carte per ciascuno dei seguenti tipi: BUS-SOLA, MOTORE DI VOLO, AUTOPILOTA, NAVIGATORE, GIRROSCOPIO e RADIO. Posizionare questi 7 grimaldelli nei rispettivi slot.

■ Aggiungere la nuova carta CREW EXPERT «SMUGGLER» al mazzo di carte SYSTEM & CREW EXPERT (carte con il logo XP) nella scatola base. Mescolate e poi pescate a caso un numero di carte pari al numero di giocatori +3. Queste carte costituiscono il mazzo di carte SYSTEM & CREW EXPERT per questo gioco. Posizionare questo mazzo accanto agli altri 7 mazzi SYSTEM & CREW. Riportare le carte SYSTEM & CREW EXPERT rimanenti nella scatola: non verranno utilizzate per questa partita.

FLIGHT OPS - FARE UN VOLO :

- 1- Misurare la lunghezza del volo: vedere le regole di base del gioco.
- 2- Completare il volo: vedi regole di base del gioco. Se al termine di questa fase si è verificata un'INTERRUZIONE DI VOLO, passare direttamente alla fase OPS DI VOLO - DESTINAZIONE E CONSEGNA (vedi regole di base del gioco).

Se non si è verificata alcuna INTERRUZIONE DI VOLO, passare alla fase 3 di seguito.

3 - TEST DI GUASTO AL MOTORE: prima di passare alla fase FLIGHT OPS - DESTINAZIONE E CONSEGNA, e se il volo appena concluso è uno dei GRANDI PREMIER (vedi foto sul vassoio), è necessario eseguire un TEST DI GUASTO AL MOTORE per verificare che l'aereo non abbia subito un guasto al motore prima di arrivare a destinazione. In effetti, questi voli difficili sono spesso molto impegnativi per i meccanici!

Procedere come segue:

- - Tirare il numero di dadi neri ENGINE corrispondente al numero di motori dell'aereo (vedi pittogramma dell'elica sulla carta dell'aereo) e verificare se si è verificato un guasto al motore:

Aereo monomotore = tirare 1 dado

Aereo bimotore = tirare 2 dadi

Aereo con 3 o più motori = tirare 3 dadi

= motore OK, tutto bene!

= avaria motore

= motore OK se l'aereo è monomotore, oppure tirare di nuovo questo dado (una volta) se l'aereo ha 2 o più motori

= motore OK se l'aereo è monomotore o bimotore, o tira di nuovo questo dado (una volta) se l'aereo ha 3 o più motori.

■ Se tutti i dadi mostrano una faccia alla fine dei lanci richiesti (cioè dopo eventuali rilanci), si subisce un'INTERRUZIONE DI VOLO.

VARIANTE CITTA' DI INIZIO

Distribuire il seguente numero di carte CITTÀ a ciascun giocatore:

Nu di giocatori	2	3	4	5
Nu di carte	5	4	4	3

Da 2 a 3 giocatori: rimettete nella scatola le carte non utilizzate, perché non serviranno per questa partita. Con 5 giocatori: mettetle da parte la carta rimanente per il momento: la aggiungerete alle altre carte rimaste che diventeranno i MOZZI per questo gioco (vedi sotto).

Ogni giocatore sceglie in segreto una carta 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 vince la somma di denaro e il numero di PUNTI GLORIA indicati su quella carta (spostare 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, 3 o 5 giocatori, 8 carte per una partita a 4 giocatori) diventano gli HUB per quella partita.

DADI GIALLI DELLA LEGGENDA DEL TEMPO

- CIELO CHIARO (CAVOK) SURRISCALDAMENTO DEL MOTORE
 - 1 fuel
 - + Eseguire un test di guasto del motore
- STORMA FORTE TURBOLENZA
 - 2 fuel
 - 2 endurance
 - 3 endurance
- PERDITA DI POTENZA
 - 1 fuel
 - + scartare 1 carta CARGO e pagarne il prezzo alla banca.

AEREO DI PARTENZA ENDURANCE
 RICAVI COMP. TECNOLOGICA



HENRI GUILLAUMET



ADRIENNE BOLLAND



ANTONIO LOCATELLI



AMELIA EARHART



GUY MENZIES



JEAN BATTEN



DESCRIZIONE DELLE CARTA CREW



\$ -10 000 PERMANENTE
RAIDER: carta CREW. Una volta per volo: permette di rilanciare un dado giallo.



\$ -25 000 PERMANENTE
SMUGGLER: carta CREW. Permette di evitare le perquisizioni doganali e di consegnare in sicurezza le carte SMUGGLING CASE a un ufficio doganale per incassare 30.000 \$.



\$ -5 000 PERMANENTE
ENGINE EXPERT: carta CREW. Una volta per volo: permette di tirare un dado nero MOTORE.

