

**“Qu'est-ce que vous venez foutre ici ? Vous venez pour m'annoncer que je vais me casser la gueule ? Ça suffit comme ça, je suis au courant, figurez-vous ! ”**  
*Adrienne Bolland (peu avant sa traversée aérienne des Andes en 1921)*

Le présent document regroupe la liste établie à ce jour (se référer au numéro d'issue et à la date de publication ci-dessus) des questions fréquentes (FAQ) relatives au jeu Air Postal, y compris l'extension Ad Austral et les éléments supplémentaires (cartes) fournis lors de la campagne de financement Kickstarter (Stretch Goals KS).

**■** = item révisé

Pour toutes questions, remarques, suggestions, critiques constructives, félicitations et remerciements concernant ce document ou le jeu Air Postal, merci d'envoyer un email à l'adresse suivante :

[contact@platypusgame.com](mailto:contact@platypusgame.com)

**FAQ**  
**Foire aux questions**

**Matériel**

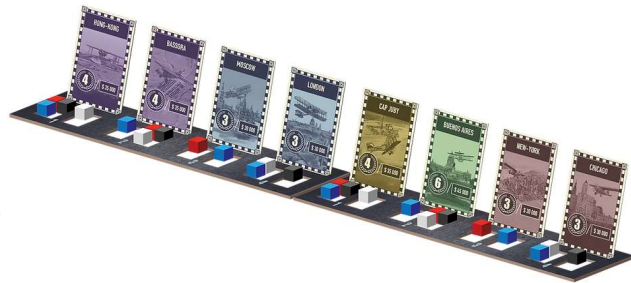
<i>F-GH-001</i>	<b>Plateaux</b>	Le plateau de jeu de la boîte de base propose les cartes WORLD et ATLANTIC. Les dés METEO utilisés sont les dés bleus, verts, blancs et rouges. Le plateau de jeu de la boîte d'extension Ad Austral propose les cartes AEROPOSTALE et AUSTRAL. Les dés METEO utilisés sont les dés bleus, verts, blancs, jaunes et rouges.
<i>F-GH-002</i>	<b>Zones continentales</b>	Au total il y a 6 zones continentales représentées dans le jeu, sur les différents plateaux du jeu comme suit : AF (Afrique) : couleur jaune pâle - Plateaux WORLD, ATLANTIC, AUSTRAL, AEROPOSTALE AS (Asie) - Plateaux WORLD, AUSTRAL EU (Europe) - Plateaux WORLD, ATLANTIC, AUSTRAL, AEROPOSTALE NA (Amérique du Nord) - Plateaux WORLD, ATLANTIC, AEROPOSTALE OC (Océanie) - Plateaux AUSTRAL SA (Amérique du Sud) - Plateaux WORLD, AUSTRAL, AEROPOSTALE
<i>F-GH-003</i>	<b>Cartes VILLE</b>	Les 5 cartes VILLE suivantes ne sont pas utilisées dans les différentes cartes postale SETUP actuellement disponibles (elle le seront dans des scénarios futurs) : Zone continentale SA (Amérique du Sud) : ARICA Zone continentale OC (Océanie) : SINGAPORE / DARWIN / CAPE TOWN / AUCKLAND
<i>F-GH-004</i>	<b>Cartes AVION</b>	Les 36 avions de la boîte de base : Airco DH.4A, Martinsyde Type A.Mk II, Standard J-1, Salmson 2A2, Breguet 14, Vickers Vimy, AEG J-II, Savoia S-16, De Havilland DH66, Laté 26, Ford Trimotor, Douglas World Cruiser, Junkers W-33, Boeing 221, Sikorsky S.35, Savoia Marchetti S.55, Levasseur PL-8, Bellanca P-200, Laté 28-3, CAMS 56, Consolidated Commodore, Heinkel He 70, Curtiss T-32 Condor II, Boeing 247, Bernard 191GR, Breguet 19 TF, De Havilland DH86, Northrop Delta, Dornier Do 18, Laté 300, Dewoitine 338, Couzinet 71, Farman NC 223.1, De Havilland DH91, Douglas DC-3, Macchi MC100 Les 9 avions de la boîte d'extension Ad Austral : Caudron G.3, Farman F.60 Goliath, Avro Avian, Potez 25, Percival D.3, Junkers Ju-52/3m, Pander S-4 Postjager, Bleriot 5190, Savoia Marchetti SM 79CS Les 26 avions "Stretch Goals KS" : Vickers Vimy Commercial, Caproni Ca.57, Zeppelin Staaken E-4/20, Sikorsky S.38, Handley Page HP-42, Tupolev ANT-14, Potez 62, Fiat G18V, Tupolev ANT-20bis, Ansaldo SVA.9, Curtiss NC, Fokker F.VII, Lockheed Sirius "Tingmissartooq", Ryan NYP, Savoia Marchetti S.64, Tupolev ANT-25, Lockheed 10-E, Gasuden Koken-Ki, Howard DGA-6, Caudron C.641 Typhon, Lockheed Vega 5 Winnie Mae, Farman F.192, De Havilland DH88 Comet n°63, De Havilland DH84 Dragon "Seafarer", Caudron C.450 Rafale, Caudron C.630 Simoun
<i>F-GH-005</i>	<b>Cartes PILOTE</b>	Les 16 pilotes de la boîte de base : Howard Hughes / Harriet Quimby, Dieudonné Costes / Maryse Bastié, Jean Mermoz / Hélène Dutrieu, Gunther von Hünefeld / Marga von Etzdorf, Richard Byrd / Bessie Coleman, John Alcock / Mary Bailey, Joaquín Loriga Taboada / Polina Denisovna Osipenko, Italo Balbo / Carina Negrone Les 6 pilotes de la boîte d'extension Ad Austral : Henri Guillaumet / Adrienne Bolland, Guy Menzies / Jean Batten, Antonio Locatelli / Amelia Earhart Les 14 pilotes "Stretch Goals KS" : Wop May / Helen Richey, Charles Lindbergh / Anne Morrow, Charles Kingsford Smith / Eily Beinhorn, Jimmy Doolittle / Jackie Cochran, James Mollison / Amy Johnson, Antoine de St Exupéry / Hélène Boucher, Wiley Post / Lena Bernstein

F-GH-006	<b>Cartes postales SETUP</b>	Les 4 cartes fournies dans la boîte de base sont : "Aeromaritime", "Air Orient", "American Overseas" et "Transcontinental Air Transport".
		Les 2 cartes fournies dans la boîte d'extension Ad Austral sont : "Aeropostale" et "Ansett Airways".
		Les 4 cartes "Stretch Goals KS" sont : "Det Norske Luftfartselskap", "Imperial Airways", "Eastern Airlines" et "Pan American Airways".

F-GH-007	<b>Cartes SYSTEM (BASIC/STANDARD/EXPERT)</b>	Il y a 25 cartes SYSTEMS dans la boîte de base, réparties comme suit : BASIC : 4 exemplaires de la carte MET REPORT. STANDARD : 4 exemplaires de chaque carte COMPASS, AUTOPILOT et GYROSCOPE, soit 12 cartes au total. EXPERT : 1 exemplaire de chaque carte AIR STAIRS, ALTIMETER, AUXILIARY TANK, CARGO DOOR, FLAPS, SLATS, FLOATS, VARIABLE PROPELLER et WING TANKS, soit 9 cartes au total.
		Il y a 4 cartes SYSTEMS dans la boîte d'extension Ad Austral, réparties comme suit : BASIC : 1 exemplaire de la carte MET REPORT. STANDARD : 1 exemplaire de chaque carte COMPASS, AUTOPILOT et GYROSCOPE, soit 3 cartes au total. EXPERT : pas de nouvelle carte.

F-GH-008	<b>Cartes CREW (BASIC/STANDARD/EXPERT)</b>	Il y a 19 cartes CREW dans la boîte de base, réparties comme suit : BASIC : 4 exemplaires de la carte COPILOT. STANDARD : 4 exemplaires de chaque carte FLIGHT ENGINEER, NAVIGATOR et RADIO, soit 12 cartes au total. EXPERT : 1 exemplaire de chaque carte FUEL EXPERT, METEOROLOGIST et VETERAN, soit 3 cartes au total.
		Il y a 6 cartes CREW dans la boîte d'extension Ad Austral, réparties comme suit : BASIC : 1 exemplaire de la carte COPILOT. STANDARD : 1 exemplaire de chaque carte FLIGHT ENGINEER, NAVIGATOR et RADIO, et 5 exemplaire de la carte RAIDER, soit 8 cartes au total. EXPERT : 1 exemplaire de chaque carte ENGINE EXPERT et SMUGGLER, soit 2 cartes au total.

F-GH-009 **A quoi servent les 2 réglottes perforées présentes dans la boîte de base ?**



Ce sont des porte-cartes sur lesquels vous pouvez positionner les cartes villes des HUBS de la partie. Cela permet d'enregistrer le premier passage des joueurs dans ces villes, et leur choix : "points de gloire" ou "argent". Lorsque d'une partie en mode solo, nous vous suggérons de ranger les cartes villes dans l'ordre (de 1 à 8) des étapes que va parcourir l'automata. Cela vous facilitera le suivi de sa progression.

F-GH-010 **Sur la plateforme "World", pourquoi y a-t-il 2 valeurs de points pour la GRANDE PREMIERE de la traversée de l'Atlantique entre New-York et Paris de la carte WORLD ?**

Deux équipages sont restés célèbres pour avoir réussi la même traversée, mais pas dans le même sens: Charles Lindbergh entre New York et Paris en 1927, et Dieudonné Costes et Maurice Bellonte entre Paris et New York en 1930. Afin de rendre hommage à ces exploits, il y a deux traversées GRANDES PREMIERES sur cette liaison. Ainsi le premier joueur à réaliser cette traversée (quel que soit le sens) marque 8 points de gloire, et le joueur qui sera ensuite le premier à effectuer cette traversée dans l'autre sens marquera 5 points de gloire. Cela peut bien sûr être le même joueur.



F-GH-011

**Je n'arrive pas à ranger les cartes SETUP dans l'emplacement prévu dans la boîte...**

Effectivement il y a une petite variation sur la largeur de certaines des cartes produites (jusqu'à 1,5 mm en trop sur la largeur) et dans ce cas la carte peut avoir un peu de mal à rentrer dans l'emplacement prévu. Cela peut se solutionner en la recoupant au cutter : celui-ci n'est hélas pas fourni dans la boîte, mais un cutter standard du commerce fera parfaitement l'affaire. En effet, il n'est point besoin d'un cutter de qualité aviation pour effectuer cet tâche non critique pour la sécurité des vols ! De plus, il n'y a pas de risque de perdre de l'information car il n'y a aucun texte dans cette marge de ~2 mm à supprimer.

**Avion**

F-AC-001

**Est-il possible de prendre un avion de NIVEAU TECHNOLOGIQUE inférieur à celui indiqué sur la tuile pilote ?**

Oui, même si ce n'est pas forcément une décision stratégique pertinente! Mais vous pouvez faire ce choix afin par exemple de vous donner un handicap face à des adversaires moins expérimentés que vous.

F-AC-002

**Lors du rachat d'un avion de seconde main, puis-je choisir un avion dont la différence de NIVEAU TECHNOLOGIQUE avec mon avion actuel est supérieure à la COMPETENCE TECHNOLOGIQUE de mon PILOTE ?**

Non, le rachat d'un avion de seconde main suit les mêmes règles que pour un avion neuf. Dans les deux cas, la différence de NIVEAU TECHNOLOGIQUE entre mon avion actuel et celui que je souhaite acquérir doit être égale ou inférieure à la valeur de COMPETENCE TECHNOLOGIQUE de mon pilote. Par exemple, si le NIVEAU TECHNOLOGIQUE de mon avion actuel est 6, et que la COMPETENCE TECHNOLOGIQUE de mon pilote est 2, je peux acquérir un avion dont le NIVEAU TECHNOLOGIQUE est 8 ou moins.

F-AC-003

**Quelles sont les conditions à remplir pour qu'un avion possède le trait AMPHIBIE ?**

Un avion a le trait AMPHIBIE si :

- les pictos "roue" et "flotteur" sont séparés par le symbole "+". Dans ce cas, l'avion a basiquement le trait AMPHIBIE, et il n'est donc pas nécessaire de l'équiper de la carte SYSTEM "FLOATS".
- les pictos "roue" et "flotteur" sont séparés par le symbole "/". Dans ce cas, l'avion a basiquement le trait TERRESTRE, et il est nécessaire de l'équiper de la carte SYSTEM "FLOATS" pour qu'il ait le trait AMPHIBIE.

Note : les joueurs peuvent décider avant de débiter la partie de considérer que le Douglas World Cruiser et le Latécoère Laté 28-3 possèdent basiquement le trait AMPHIBIE, car les 2 versions de ces avions ont été employées simultanément par le même opérateur (US Army et Aéropostale).

**Début et fin de partie**

F-ST-001

**Est-ce que je débute la partie avec le salaire de mon pilote ?**

Non : vous démarrez la partie avec la valeur d'argent indiquée sur la carte VILLE de votre PORT D'ATTACHE que vous avez choisie comme ville de départ. Vous gagnez également le nombre de POINTS DE GLOIRE indiqués sur cette carte.

F-ST-002

**Comment se termine une partie ?**

Une partie se termine dès qu'un joueur remplit les conditions de fin de partie à la fin de son tour. Les joueurs situés après le joueur ayant déclenché la fin de partie accomplissent leurs actions, puis on passe au décompte final des points (cf. règles page 9 - Fin de partie).

Note : les conditions de fin de partie sont un nombre donné de POINTS DE GLOIRE en fonction du nombre de joueurs. Mais rien ne vous empêche de créer vos propres conditions de fin de partie, en fixant un objectif propre au plateau que vous utilisez. Par exemple, avec la carte MONDE : être le premier à réaliser un tour du monde !

F-ST-003

**Est-ce que le joueur qui déclenche la fin de partie est forcément le vainqueur ?**

Pas nécessairement, le vainqueur est celui qui totalise le plus grand nombre de POINTS DE GLOIRE à la fin de la partie, après le décompte final des points.

F-ST-004

**Est-ce que la ville associée au pilote que j'ai choisi pour la partie peut compter pour la réalisation d'une carte OBJECTIF AIR ROUTE ?**

La ville associée à votre pilote est votre PORT D'ATTACHE. Cette ville peut effectivement être prise en compte pour la réalisation d'une carte OBJECTIF si et seulement si votre avion se trouve sur cette ville au moment où vous prenez cette carte. Il n'y a pas d'effet rétroactif : il faut posséder la carte objectif au moment où l'on déclare (valide) la destination.

Par exemple, si je prend la carte OBJECTIF AIR ROUTE "New York-Dallas" alors que je suis à New York, je peux valider le passage à New York. Par contre, si mon PORT D'ATTACHE est New York et que je me trouve à Miami au moment où je prend cette carte OBJECTIF AIR ROUTE "New York-Dallas", je devrais retourner à New York pour valider le passage dans cette ville. De la même façon, si je prend une carte OBJECTIF DIPLOMACY, je ne peux pas valider les cartes "DIPLOMATIC BAG" que j'ai livrées avant d'avoir pris cette carte OBJECTIF : seules les cartes "DIPLOMATIC BAG" livrées après avoir pris la carte OBJECTIF DIPLOMACY sont validées.

**Gestion des cartes**

F-CA-001

**Dans quelle défausse doit-on placer les cartes SYSTEM & CREW ?**

Remettez les simplement face visible, dans leur défausse respective, soit : défausse des cartes SYSTEM & CREW BASIC (MET REPORT ou CO-PILOT, défausse des cartes SYSTEM & CREW STANDARD (COMPASS, FLIGHT ENGINEER, AUTOPILOT, NAVIGATOR, GYROSCOPE ou RADIO) ou défausse des cartes SYSTEM & CREW EXPERT (cartes avec logo XP).

**F-CA-002** **Lorsque je choisis une action OBJECTIFS, puis-je prendre plusieurs cartes OBJECTIF ou au contraire n'en garder aucune ?**

Non, lorsque vous choisissez cette action, vous ne pouvez et devez prendre qu'une seule carte OBJECTIF.

**F-CA-003** **Puis-je défausser des cartes CARGO ou PAX ?**

Une fois que vous avez pris une carte CARGO ou PAX, vous avez obligation de la livrer. Si vous souhaitez décharger une carte avant d'avoir pu la livrer (par exemple pour libérer un espace de chargement dans votre avion), vous pouvez le faire à votre tour lors de la phase "FLIGHT OPS - CHARGER VOTRE AVION", en payant sa valeur à la banque (par exemple 15 000 \$ pour défausser une carte PAX ON BOARD) à titre de compensation.

Vous pouvez décharger autant de cartes que vous le souhaitez à condition d'en régler le cout en intégralité. Les cartes que vous déchargez viennent s'ajouter au cartes LOAD disponibles durant ce tour, mais sans intégrer la rivière des cartes LOAD. Les cartes déchargées et non reprises par un autre joueur durant le tour en cours sont défaussées.

En cas de changement d'avion, si et seulement si votre nouvel avion ne peut pas contenir toutes vos cartes CARGO ou PAX, vous pouvez défausser celles en trop mais vous devez payer leur valeur à la banque à titre de compensation.

**F-CA-004** **Après avoir choisi l'action OPERATIONS VOL (FLIGHT OPS), puis-je entreprendre un vol sans avoir pioché de carte LOAD (CARGO ou PAX) ?**

Oui, mais vous ne pourrez donc plus en piocher durant ce tour.

**F-CA-005** **Puis-je retirer des cartes SYSTEM ou CREW si je souhaite changer ma stratégie ?**

Oui, mais uniquement lorsque vous choisissez une action MAINTENANCE. Par contre, vous ne percevez pas de remboursement pour les cartes que vous défaussez.

**F-CA-006** **Dois-je conserver une carte OBJECTIF une fois réalisée ?**

Oui, une fois réalisée, une carte OBJECTIF ne revient plus en jeu jusqu'à la fin de la partie. Nous vous conseillons de la garder près de votre cockpit en la retournant afin de la distinguer des éventuelles cartes OBJECTIF non encore réalisées en votre possession. Le fait de les conserver peut vous permettre de vérifier ou faciliter le décompte des points en fin de partie.

**F-CA-007** **Dois-je conserver une carte DIPLOMATIC BAG (valise diplomatique) une fois livrée ?**

Si vous n'avez pas en votre possession une carte OBJECTIF DIPLOMACY de la même nation (même couleur), la carte DIPLOMATIC BAG que vous avez livrée retourne dans la défausse des cartes LOAD, CARGO & PAX), et pourra donc être disponible à nouveau durant la partie. Par contre, si vous avez une carte OBJECTIF DIPLOMACY de la même nation, vous marquez le spoints correspondants à la carte DIPLOMATIC BAG (valise diplomatique) que vous venez de livrer, qui ne revient plus en jeu jusqu'à la fin de la partie. Nous vous conseillons de la garder près de votre cockpit en la retournant afin de la distinguer des éventuelles cartes DIPLOMATIC BAG (valise diplomatique) non encore livrées en votre possession. Cela permettra en fin de partie de vérifier le nombre de points correspondant aux objectifs diplomatiques que vous avez réalisés.

**F-CA-008** **Est-ce que je peux gagner immédiatement les points et l'argent d'un carte TRAVELLER VIP si mon avion se trouve déjà dans la ville de destination mentionnée sur la carte au moment où je l'ai prise (action OBJECTIFS)?**

Non: le personnage de la carte TRAVELLER VIP doit être transporté jusqu'à la ville mentionnée sur la carte. Si votre avion s'y trouve déjà et que vous prenez cette carte, cela veut dire que ce personnage vous demande de l'emmener visiter une autre ville de votre choix avant de le ramener au point de départ ! Vous devrez donc d'abord quitter cette ville avec ce TRAVELLER VIP à bord de votre avion, puis y revenir plus tard (cela peut être le vol suivant, dans le même tour) pour le déposer et gagner les points et l'argent de la carte.

**F-CA-009** **Si je possède la carte OBJECTIF DIPLOMATIE "HENRI DE LA VAUX" et une autre carte OBJECTIF DIPLOMATIE (par exemple "WINSTON CHURCHILL), est-ce que la livraison d'une carte DIPLOMATIC BAG compte pour les deux objectifs**

Il faut effectivement choisir à quelle carte OBJECTIF DIPLOMATIE en votre possession vous allez rattacher cette carte DIMPLOMATIC BAG. En effet, la livraison d'une carte DIMPLOMATIC BAG correspond à l'exécution d'une mission diplomatique, et il vous faut donc choisir à quel ordre de mission correspond cette livraison : dans notre exemple, soit un ordre de mission confié par HENRI DE LA VAUX (auquel cas vous marquez les points correspondants sur sa carte), ou par WINSTON CHURCHILL (auquel cas vous marquez les points correspondants sur sa carte).

#### OPERATIONS VOL (FLIGHT OPS)

**F-OP-001** **Est-ce que mon pilote récupère des points d'ENDURANCE entre 2 vols effectués lors du même tour de jeu ?**

Non, votre pilote ne récupérera son niveau maximum d'ENDURANCE qu'au début de votre prochain tour de jeu, lorsque vous choisissez l'action OPERATIONS VOL (FILGHT OPS).

**F-OP-002** **Durant mon tour de jeu, je souhaite me rendre jusqu'à New Orleans, en partant de San Diego et en faisant escale à El Paso puis à Dallas. Est-ce que l'effet de mes cartes SYSTEM & CREW s'appliquent une seule fois sur tout le**

Voici une clarification concernant la terminologie définie et employée dans la règle et relative aux notions de "vol" et de "trajet", :

Durant son tour, un joueur ayant choisi l'action FLIGHT OPS peut effectuer un ou plusieurs vol(s). Le joueur effectue un vol en lançant les dés correspondant aux nombres de cases qui séparent les villes de départ et d'arrivée du vol en question (voir page 7 de la règle, section "Flight Ops - Effectuer un vol").

Autrement dit, un "vol" est le fait de parcourir en volant la distance qui sépare les villes de départ et d'arrivée du vol (cette dernière étant la ville dans laquelle le joueur peut effectuer une livraison) sans faire d'escale entre les 2 villes. A la fin du vol, le joueur ne peut ni reprendre des cartes LOAD, ni racheter du FUEL, ni même remonter son niveau d'ENDURANCE (voir page 8 de la règle, section "Flight Ops - Effectuer un vol").

Les termes "trajet" ou "liaison" ne sont pas utilisés dans la règle, mais on peut les utiliser pour désigner le chemin parcouru par le joueur durant son tour, et donc un trajet (ou une liaison) = un ou plusieurs vols effectués durant le même tour.

Donc dans cet exemple, à son tour le joueur va essayer d'aller jusqu'à New Orleans en partant de San Diego, en effectuant d'abord le vol San Diego - El Paso, puis s'il reste suffisamment de FUEL et d'ENDURANCE, le vol El Paso - Dallas et enfin le vol Dallas - New Orleans. Le joueur aura donc effectué ce trajet (ou cette liaison) San Diego à New Orleans en 3 vols (et donc possiblement autant de livraisons).

Et comme mentionné page 11 de la règle (section "Description des cartes System & Crew"), les effets sur les dés météo des cartes System & Crew s'appliquent 1 fois par vol : donc dans cet exemple de liaison de San Diego à New Orleans, au maximum 3 fois en tout durant le tour de jeu.

**F-OP-003** **Puis-je acheter du FUEL lors d'une escale entre 2 vols effectués lors du même tour de jeu ?**

Non, lorsque vous choisissez l'action FLIGHT OPS (VOLS), le plein de FUEL (carburant) ne peut être réalisé qu'avant le 1er vol effectué durant votre tour. Durant les escales entre 2 vols effectués lors de votre tour, la seule action autorisée est la livraison de cartes CARGO ou PAX.

**F-OP-004** **Puis-je adopter un comportement suicidaire afin de gagner des points de gloire en choisissant délibérément d'entreprendre un vol sans le FUEL nécessaire ?**

Non, vous devez avoir dans votre avion la quantité minimale de FUEL (c'est à dire 1 FUEL/case) pour entreprendre un vol. Par exemple, si le vol fait 5 cases, votre jauge FUEL doit être sur 5 au minimum pour avoir le droit d'entreprendre ce vol. De plus, un pilote ayant un niveau d'ENDURANCE à zéro est interdit de vol par les autorités de l'aviation civile, et ne peut donc pas repartir pour un nouveau vol durant ce tour de jeu !

**F-OP-005** **Puis-je modifier plusieurs dés par l'action d'une même carte SYSTEM ou CREW ?**

Non, sauf indication contraire sur la carte, une carte ne peut modifier qu'un seul dé par vol.

**F-OP-006** **Est-ce que l'effet d'une carte SYSTEM ou CREW s'applique une seule fois par tour?**

Non, l'effet d'une même carte SYSTEM ou CREW s'applique une seule fois par vol. Sauf dans le cas où l'utilisation de l'effet de la carte oblige à la défausser (par exemple la carte COPILOT), l'effet d'une carte SYSTEM ou CREW est donc à nouveau disponible pour un nouveau vol effectué durant le même tour de jeu.

**F-OP-007** **Puis-je augmenter ma jauge FUEL en utilisant une carte FUEL CAN ?**

Non la carte FUEL CAN ne peut être utilisée que durant un vol : la défausser permet de remplacer la consommation d'un niveau de votre jauge FUEL.

**F-OP-008** **Durant mon tour, puis-je continuer d'entreprendre des vols tant qu'il me reste de l'essence pour cela ?**

Oui, à condition de ne pas effectuer durant votre tour un trajet (ou liaison) dont la longueur totale dépasse la valeur de RANGE (rayon d'action) de votre avion. Par exemple, si votre avion a un range de 8, vous pouvez effectuer durant votre tour soit un seul vol de 8 cases au maximum, soit plusieurs vols dont la somme des distances est de 8 cases au maximum (par exemple un vol de 5 cases puis un vol de 3 cases).

**F-OP-009** **Lorsque j'effectue un VOL, puis-je "survoler" une ville sans m'y poser pour me rendre directement à une ville plus éloignée?**

Oui, à condition bien sûr que la longueur totale de ce vol n'excède pas la valeur de RANGE de l'avion. Vous pouvez lancer les dés correspondants à la totalité du vol, ou séparément pour chaque segment du vol. En arrivant au-dessus de la première ville après avoir résolu les dés du 1er segment, vous pouvez encore décider de poursuivre ou de vous poser. Mais attention, si vous prenez la décision de ne pas vous poser et de poursuivre le vol vers la ville suivante, vous ne pouvez plus renoncer: lancez les dés et vérifiez si vous atteignez cette ville.

**F-OP-010** **Que se passe-t-il si mon vol se termine exactement à 0 en FUEL ou en ENDURANCE ?**


C'était juste... mais ça passe ! Votre vol se termine sans encombre. Cependant, comme vous ne pouvez pas refaire le plein de FUEL ou regagner de l'ENDURANCE à ce stade, vous ne pouvez pas effectuer un autre vol pendant ce tour.

**F-OP-011** **Que se passe-t-il si mon niveau d'ENDURANCE tombe à zéro avant la fin du vol?**


Le vol peut se poursuivre tant que cette valeur ne tombe pas sous zéro. Cela veut dire aussi que vous pourriez décider d'entamer un vol avec une valeur d'ENDURANCE égale à zéro (ce qui n'est pas possible avec le FUEL). Cela ne serait pas très prudent car vous seriez alors à la merci du moindre dé météo sortant sur une face avec -1 d'ENDURANCE et qui provoquerait donc une INTERRUPTION DE VOL. C'est pourquoi il est d'usage de considérer qu'un pilote terminant son vol avec un niveau d'ENDURANCE à zéro est interdit de vol par les autorités de l'aviation civile, et ne peut donc pas repartir pour un nouveau vol durant ce tour de jeu !

**F-OP-012** **Dans quel cas mon avion n'atteint-il pas sa destination?**

Votre avion n'atteint pas sa destination si vos niveaux de FUEL ou d'ENDURANCE passent sous 0 avant la fin du vol. Si les valeurs de FUEL et d'ENDURANCE sont égales ou supérieures à 0 après avoir résolu tous les dés METEO, votre avion atterrit sans encombre à la ville de destination du vol.

Si vous appliquez la règle "test PANNE MOTEUR" introduite par l'extension AD AUSTRAL, votre avion n'atteint pas sa destination si tous ses moteurs sont tombés en panne. Autrement dit, il atteint sa destination si au moins 1 moteur fonctionne encore = au moins 1 dé n'est pas sur la face  à la fin des lancers de dés requis.

F-OP-013

**Si j'applique la règle "test PANNE MOTEUR" pour un avion bimoteur, dois-je relancer le dé noir qui est sur la face "2 hélices" si l'autre dé noir indique qu'un moteur est tombé en panne (= face  )?**

Le test PANNE MOTEUR consiste à effectuer un lancer (y compris les éventuelles relances) de dés noirs, dont le nombre varie en fonction du nombre de moteurs équipant votre avion. Ce nombre est figuré sur la carte AVION par les pictos "hélice": 1 dé noir pour les avions avec 1 moteur (monomoteur donc 1 x picto "hélice"), 2 dés noirs pour les avions avec 2 moteurs (bimoteur donc 2x pictos "hélice"), ou 3 dés noirs pour les avions avec 3 moteurs ou plus (3 x pictos "hélice").

La règle indique que lors d'un test PANNE MOTEUR, il faut relancer les dés noirs tombés sur leur face "2 hélices" si votre avion a 2 moteurs ou plus, quel que soit le résultat obtenu sur l'autre dé. Autrement dit, c'est la configuration de l'avion telle qu'indiquée sur la carte qui doit être prise en compte pour la relance des dés noirs tombés sur leur face "2 hélices" ou "3 hélices", comme indiqué ci-après:



= le moteur est tombé en panne (et pas de relance à faire de ce dé)




= le moteur est OK (et pas de relance à faire de ce dé)



= avion avec 1 moteur : le moteur est OK (et pas de relance à faire de ce dé) / avion avec 2 ou 3 moteurs ou plus : relancer ce dé une seule fois.  
Après la relance, le moteur est OK (et pas de relance à faire) si le dé montre cette face.



= avion avec 1 ou 2 moteurs : le moteur est OK (pas de relance à faire) / avion avec 3 moteurs ou plus : relancer ce dé une seule fois.  
Après la relance, le moteur est OK (et pas de relance à faire) si le dé montre cette face.

Toutefois, il peut arriver que plusieurs tests PANNE MOTEUR doivent être effectués successivement lors d'un même vol. Cela peut se produire par exemple lors d'un vol sur une route comprenant des dés jaunes, si plusieurs de ces dés sont sur leur face "SURCHAUFFE MOTEUR" : 

Dans ce cas, le nombre de dés noirs à lancer correspond au nombre :

- figuré sur la carte AVION par les pictos "hélice" pour le premier test PANNE MOTEUR effectué durant ce vol;
- de moteur(s) OK après le ou les test(s) PANNE MOTEUR précédemment effectué(s) durant ce même vol.

Exemple: un avion ayant 3 moteurs ou plus (=3 x pictos "hélice" sur sa carte) tente un vol durant lequel il doit effectuer 3 tests PANNE MOTEUR:

- 1- pour le 1er test PANNE MOTEUR, le joueur lance 3 dés noirs. Le résultat est 1 x face "panne moteur" / 1 x face "2 hélices" / 1 x face "3 hélices". Le joueur relance donc ces 2 derniers dés, et le résultat est 1 x face "2 hélices" / 1 face "vierge" (= moteur OK). A l'issue de ce 1er test PANNE MOTEUR, l'avion a maintenant 2 moteurs OK (= encore en fonctionnement).
- 2 - pour le 2e test PANNE MOTEUR, le joueur lance donc 2 dés noirs. Le résultat est 1 x face "panne moteur" / 1 x face "3 hélices". Aucune relance n'est nécessaire puisque l'avion avait seulement 2 moteurs OK au début de ce test. A l'issue de ce 2e test PANNE MOTEUR, l'avion n'a maintenant plus que 1 moteur OK.
- 3 - pour le 3e test PANNE MOTEUR, le joueur lance donc 1 dé noir. Le résultat est 1 x face "2 hélices". Aucune relance n'est nécessaire puisque l'avion avait seulement 1 moteur OK au début de ce test. A l'issue de ce 3e test PANNE MOTEUR, l'avion a toujours 1 moteur OK et peut donc atteindre sa destination.

Note : on considère que les moteurs en panne sont réparés à l'issue de ce vol. L'avion a donc tous ses moteurs à nouveau OK (en fonctionnement) au début du vol suivant, même s'il est effectué durant le même tour.

F-OP-014

**Puis-je poser mon avion entre deux villes?**

Non, la destination d'un vol est obligatoirement une ville dont le nom figure sur le plateau, cette ville étant soit une AEROPORT, un GRANDE VILLE, une AMBASSADE ou une DOUANE (voir page 10 de la règle).

F-OP-015

**Puis-je me poser dans une ville où se trouve déjà un autre joueur et son avion ?**

Oui: il n'y a pas de limite au nombre d'avions posés sur une ville. Autrement dit, vous pouvez voler vers une destination déjà occupée par d'autres joueurs.

F-OP-016

**Si je réalise une traversée identifiée par le picto GRANDE PREMIERE, est-ce que je marque systématiquement les points indiqués sur le plateau?**

Vous marquez les points indiqués uniquement si personne n'a déjà réalisé cette traversée avant vous. Autrement dit, seul le premier joueur à réaliser une traversée GRANDE PREMIERE marque les points indiqués, et pose un cube à sa couleur sur le picto correspondant sur le plateau. Voir la FAQ n° F-GH-010 (dans la section "Matériel" de ce doc) pour plus d'informations sur le cas spécifique des deux récompenses différentes en points de GLOIRE pour la traversée GRANDE PREMIERE de l'Atlantique entre New York et Paris illustrée sur la carte du MONDE.

F-OP-017

**En cas de CRASH, est-ce que je perd tout mon carburant?**

Dans le cas d'une INTERRUPTION DU VOL, la règle est la même dans les 2 cas INCIDENT ou CRASH: on perd tout le carburant consommé (voir page 8 de la règle - section "Conséquence d'un INCIDENT ou d'un CRASH). Toutefois, si tous les joueurs sont d'accord, vous pouvez décider qu'en cas de CRASH, le joueur perd la totalité du FUEL à bord de ton avion (en plus de son pilote, de son avion et de la totalité de son chargement). C'est plus cohérent thématiquement, mais c'est aussi plus punitif : il est donc recommandé d'appliquer cette variante avec prudence lors d'une partie avec des joueurs novices !

#### Contrôle douanier & contrebande (SMUGGLING CASE)

F-SM-001

**Lors d'un contrôle des douanes (livraison de marchandise de contrebande symbolisée par une carte SMUGGLING CASE), puis-je mélanger mes cartes CARGO avec mes cartes PAX qui sont à bord de mon avion ?**

Oui, mais seulement avec les cartes PAX ON BOARD, qui correspondent aux passagers anonymes. Les cartes TRAVELER VIP possèdent un dos différent et ne peuvent être mélangées avec vos cartes CARGO et PAX. Car enfin, il n'est pas question de déranger un VIP avec ces tracasseries administratives !

F-SM-002

**La carte SMUGGLING CASE que j'essayais de livrer a été trouvée par l'agent des douanes ! Puis-je tenter de le/la corrompre en lui demandant de fermer les yeux contre un partage de la récompense pour cette livraison ?**

Tout comme il est illégal de livrer de la marchandise de contrebande, il est bien sûr parfaitement illégal de corrompre un douanier... Mais maintenant que le douanier a trouvé votre marchandise illégale (SMUGGLING CASE), au point où vous en êtes, vous pouvez toujours tenter ! Voici comment procéder pour cette variante **CONTREBANDE & CORRUPTION**:

- 1- vous demander au douanier s'il accepte de fermer les yeux contre une rémunération (mais sans lui indiquer le montant);
- 2- le douanier doit dire s'il accepte la proposition.

Si le douanier refuse de se laisser corrompre, votre amende est doublée et passe de 10 000\$ à 20 000\$ pour cause de tentative de corruption sur agent assermenté et trafic d'influence ! Votre tour s'arrête là.

Si le douanier accepte, vous devez alors vous mettre d'accord avec le douanier sur la part que vous êtes prêt à lui donner de la prime de 30 000 \$. Si vous ne parvenez pas à trouver un accord, vous touchez les 30 000 \$ de la récompense mais vous devez donner 5 000 \$ au douanier. Puis vous poursuivez votre tour. Car un douanier malhonnête (il a accepté le principe de la corruption) n'a pas les moyens de faire pression sur vous... mais attention, un douanier contrarié par une trop grande radinerie de votre part saura probablement s'en souvenir !