

SPIELREGELN



Während des Ersten Weltkriegs erlebte die Luftfahrt eine unglaubliche Entwicklung. Nach dem Frieden waren viele Piloten arbeitslos, und die ersten Asse riskierten ihr Leben für ein lächerliches Gehalt im Flugzirkus. Gibt es eine Zukunft für die Luftfahrt außerhalb des Militärs? Einige Piloten dachten so und schlossen sich visionären Tycoons wie Pierre-Georges Latécoère an, die auf das kommerzielle Potenzial der damals noch jungen Luftfahrtindustrie setzten. Gemeinsam stellten sich diese Männer und Frauen eine strahlende Zukunft vor, in der Flugzeuge die Menschen von einem Kontinent zum anderen, über Grenzen, Wüsten und Ozeane hinweg verbinden würden. Alle Berechnungen bestätigten die Meinung der Fachleute: Die Idee ist unrealistisch. Es bleibt nur noch eines zu tun: Sie zu verwirklichen!

Dieses goldene Zeitalter der Zivilluftfahrt können Sie mit dem Spiel Air Postal wiedererleben. Bereisen Sie die Welt am Steuer von Flugzeugen, die Geschichte geschrieben haben, und übernehmen Sie die Rolle von legendären Piloten, deren Mut zur Gründung der allerersten legendären Fluggesellschaften (Aéropostale, Pan American usw.) beitrug. In einer Mischung aus Risikobereitschaft und technologischer Entwicklung müssen Sie zwischen der Durchführung von manchmal lukrativen kommerziellen Missionen, bei denen es um die Zustellung von Post oder wertvoller Fracht oder sogar um die Beförderung von noch seltenen Passagieren geht, und der Bewältigung von waghalsigen und gefährlichen fliegerischen Kunststücken wie der Überquerung einer Wüste oder eines Ozeans wechseln. Ruhm und Ehre werden die kühnsten, die glücklichsten... oder die am besten vorbereiteten Piloten belohnen!



Zusammenfassung des Spiels

Das Spiel beginnt zu Beginn der 1920er Jahre. Als Spieler-Pilot melden Sie sich freiwillig, um die ersten Flugrouten zu eröffnen. Die einzigen Flugzeuge, die zu Beginn des Spiels zur Verfügung stehen, sind oft veraltete und leistungsschwache Maschinen, die es Ihnen nicht erlauben, längere Strecken zu fliegen. Mit der technologischen und kommerziellen Entwicklung erhalten Sie dann Zugang zu immer leistungsfähigeren Flugzeugen, mit denen Sie die Welt über größere Entfernungen erkunden können. Und es wird die Zeit kommen, in der Sie sich an große Erstlingswerke wagen, wie die Überquerung des Atlantiks, der Anden oder sogar die Weltumrundung – Leistungen, die Sie in das Pantheon der größten Piloten der Geschichte aufnehmen werden!

Ziel des Spiels

Werden Sie ein legendärer Pilot, indem Sie die höchste Anzahl von Ruhmespunkten erreichen. Sie erhalten Ruhmespunkte während des Spiels, indem Sie HUB CITIES anfliegen, ZIELE erreichen oder WELTERSTE Flüge absolvieren. Darüber hinaus zählen auch das TECHNOLOGISCHE NIVEAU Ihres Flugzeugs und das Geld, das Sie am Ende des Spiels haben, zu Ihrer Gesamtzahl an RUHMESPUNKTEN.

Dauer eines Spiels

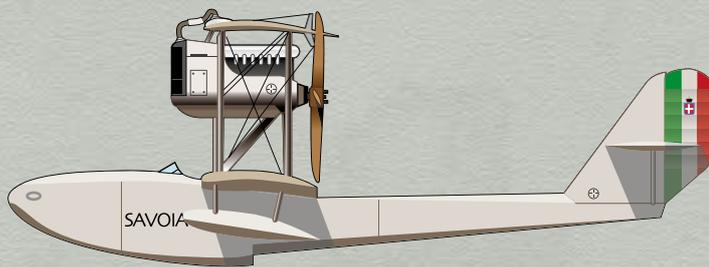
Um die Dauer eines Spiels abzuschätzen, rechnen Sie 30 Minuten Flugzeit pro Spieler-Pilot, d.h. etwa 1,5 Stunden für ein Spiel mit 3 Spielern.

Mit der BASIC-Variante (siehe Abschnitt «Varianten») reduziert sich diese Dauer auf etwa 15 Minuten pro Spieler.

Bedingungen für das Spielende

Der erste Spieler, der am Ende seines Zuges die folgende Anzahl von Ruhmespunkten erreicht, löst das Spielende aus:

-  60 pts
-  50 pts
-  40 pts

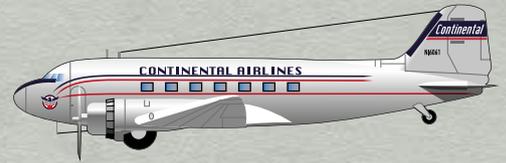
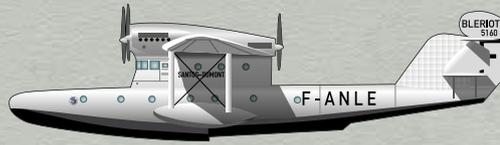


Charles A. Lindbergh

Jean Batten

Amelia Earhart
u. *Anna Exner*





Contrôle à Air Postal 001, êtes-vous prêt pour un départ immédiat ?

Matériel de jeu



■ 1 Spielplan mit einer Seite WELTKARTE und einer Seite ATLANTIKKARTE



■ 1 OPERATIONS-Tafel zur Steuerung der Spielzüge.

■ 13 WETTERWÜRFEL

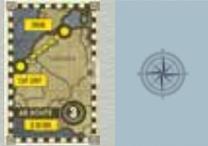


Recto Verso



■ 40 STADTKARTEN: diese werden verwendet, um die HAUPTBASIS (jedes Spielers) und die HUBS (gemeinsame Ziele) des Spiels zu definieren. Es gibt 8 Karten pro Kontinent.

Recto Verso



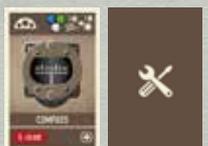
■ 81 ZIELKARTEN: Sie legen die individuellen Ziele fest, die die Spieler im Laufe des Spiels zu erreichen versuchen. Alle ZIEL-Karten sind an ihrem schachbrettartigen Rahmen zu erkennen. Es gibt 3 Familien von ZIEL-Karten:
- 12 AIR ROUTE-Karten pro Kontinent
- 16 VIP (Very Important Passenger) TRAVELLER-Karten,
- 5 DIPLOMACY-Karten.

Recto Verso



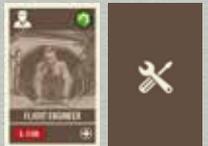
■ 42 CARGO-Karten: 12 MAIL Delivery-Karten, 4 PRIORITY LETTER-Karten, 6 SMUGGLING CASE-Karten, 14 DIPLOMATIC BAG-Karten und 6 FUEL-Karten
■ 9 PAX ON BOARD-Karten

Recto Verso



■ 25 SYSTEM-Karten: 4 x SYSTEM BASIC Karten (Karten mit BASIC: 4 x MET REPORT), 12 x SYSTEM STANDARD Karten (4 x COMPASS, 4 x AUTOPILOT und 4 x GYROSCOPE) und 8 x SYSTEM EXPERT Karten (Karten mit 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-Karten: 4 x SYSTEM BASIC-Karten (Karten mit BASIC-Logo: 4 x CO-PILOT), 12 x CREW STANDARD-Karten (4 x FLIGHT ENGINEER, 4 x NAVIGATOR, 4 x RADIO) und 4 x CREW EXPERT-Karten (Karten mit XP-Logo: 1 x FUEL EXPERT, 1 x METEOROLOGIST, 1 x VETERAN)

BASIC



■ 36 AIRCRAFT-Karten



■ 8 PILOT-Karten

Recto FEMME Verso HOMME

Recto Verso



■ 5 SETUP-Postkarten: Diese Karten schlagen die Startkonfigurationen vor (Piloten, Hauptbasis und Flugzeuge).



■ 4 Cockpits (1 pro Spieler) für die Positionierung einer AIRCRAFT- und einer PILOT-Karte sowie 4 Lineale für die Positionierung der CARGO-, PAX-, SYSTEM- und CREW-Karten, die an Bord des Flugzeugs installiert sind.



■ 100 Geldscheine im Wert von \$20x5, \$30x10, \$30x20 und \$20x50 sowie 1 Geldautomat.



8 Ringplättchen, um die Position der HUBS auf dem Spielbrett zu markieren.

■ 4 Sätze von Holzplättchen (4 Farben), jeweils mit :



2 Markierungsplättchen: 1 Punktmarker und 1 Zugmarker



20 Würfeln: zur Anzeige der AUSDAUER LEVEL auf dem Cockpit, des Durchgangs des Spielers durch die HUBS, des Abschlusses von Weltpremierflügen und des Erreichens von Zielen.



1 Flugzeugmeeple: Zeigt die Position des Flugzeugs des Spielers auf dem Spielbrett an.

2 Kartenspender, jeder mit einem «Zieh-» und einem «Abwurfschlitze»: «Grand Balcon Hotel»-Spender für OBJECTIVES-Karten und «Mills Airport»-Spender für CARGO & PAX-Karten



1 «Halles Latécoère»-Flugzeugkarten-Organisator, mit Registerkarten für jede technologische Stufe

Einrichtung

H Stelle die 6 SYSTEM & CREW STANDARD Kartendecks zusammen, d.h. ein Deck mit 4 Karten für jeden Typ: (COMPASS, FLIGHT ENGINEER, AUTOPILOT, NAVIGATOR, GYROSCOPE und RADIO). Legen Sie sie in ihre jeweiligen Fächer. Mischen Sie dann die SYSTEM & CREW EXPERT-Karten (Karten mit dem XP-Logo) und ziehen Sie zufällig eine Anzahl von Karten, die der Anzahl der Spieler +3 entspricht. Diese Karten bilden den SYSTEM & CREW EXPERT Kartenstapel für dieses Spiel. Lege diesen Stapel neben die anderen 6 SYSTEM & CREW Stapel. Lege die restlichen SYSTEM & CREW EXPERT-Karten zurück in die Schachtel. Sie werden für dieses Spiel nicht verwendet.

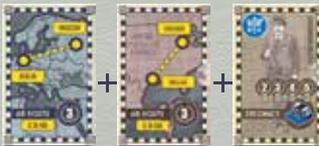
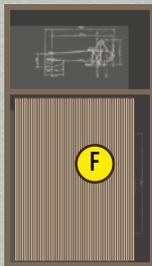
J In Zugreihenfolge:

- 1- Wähle einen der Piloten, die auf der für dieses Spiel gewählten SETUP-Postkarte vorgeschlagen werden, und nimm die entsprechende PILOTEN-Karte. Die Stadt, die dem gewählten Piloten zugeordnet ist, ist deine HAUPTBASIS.
- 2- Lege die CITY-Karte deiner MAIN BASE-Karte in die Nähe deines Cockpits. Verdienne die auf der Karte angegebene Anzahl an Ruhmespunkten und Geld (diese Werte werden auf der SETUP-Postkarte wiederholt). Platziere deinen Marker auf der Wertungsleiste an der Stelle, an der du Ruhmespunkte verdient hast. Bewege deinen Marker während des Spiels entsprechend deiner Ruhmespunktgewinne (oder -verluste!).
- 3- Platziere dein Flugzeug figur auf dem Spielplan an der Stelle, an der sich deine Hauptbasis befindet.

F Bauen Sie die Bank auf, indem Sie die Geldscheine sortieren und sie in den Spender in der Nähe des Spielplans in Reichweite der Spieler legen.

Bilden Sie den Vorrat an zu erwerbenden FLUGZEUG-Karten, geordnet nach TECHNOLOGISCHER STUFE, und legen Sie sie in den Dispenser «Halles Latécoère».

D Bilden Sie einen Stapel, indem Sie die CARGO- und PAX-Karten mischen und in den ersten Schlitz des CARGO- und PAX-Kartenspenders «Mills Airport» legen.



C Erstelle einen Stapel, indem du die 5 DIPLOMACY-Karten mit den OBJECTIVE-Karten aus den Decks der Kontinente mischst, die auf der SETUP-Karte angegeben sind (in diesem Beispiel das EU-Deck und das NA-Deck). Legen Sie diesen Stapel in das 1. Fach des «Grand Balcon Hotel»-Spenders für ZIEL-Karten.



I Weisen Sie jedem Spieler einen Satz Holzfiguren zu, legen Sie dann zufällig eine anfängliche Spielreihenfolge fest und platzieren Sie die Zugmarker jedes Spielers in dieser Reihenfolge auf der «Windsack»-Spur auf dem OPERATIONS-Brett.



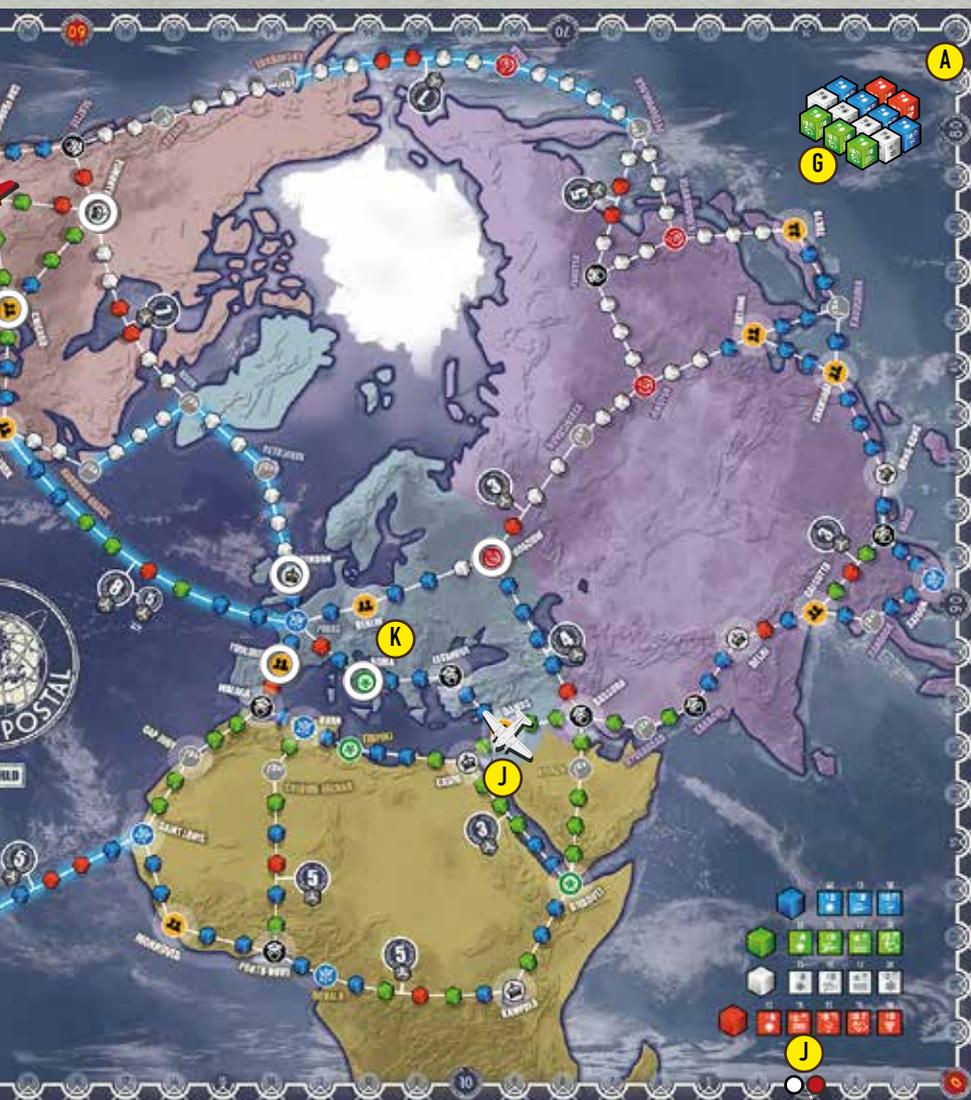
B Legen Sie den Spielplan OPERATIONS neben den Spielplan. Lege den Stapel der CREW BASIC-Karten (4 CO-PILOT-Karten) und den Stapel der SYSTEM BASIC-Karten (4 MET REPORT-Karten) aus. Diese werden aufgedeckt ausgelegt.



E Legen Sie die angegebene Anzahl (je nach Anzahl der Spieler) von ZIEL- und LADUNG & PAX-Karten in die entsprechenden Reihen auf der OPERATIONS-Tafel.

G Lege die WETTER-Würfel in der Nähe des Spielplans in Reichweite der Spieler ab.

A Wählen Sie eine SETUP-Karte aus und legen Sie den angegebenen Spielplan auf den Tisch. In diesem Beispiel wurde das Spielbrett WELT aus den Optionen ATLANTIK und WELT auf dieser SETUP-Karte ausgewählt.



K PLegen Sie die STADT-Karten, die auf der SETUP-Postkarte im Abschnitt HUBS aufgeführt sind, in der Nähe des Spielbretts aus und platzieren Sie ein Ringplättchen auf dem Spielbrett an der Position jeder dieser Städte, damit alle Spieler sie leicht finden können. Dies sind die gemeinsamen Ziele für alle Spieler in diesem Spiel.



F Bauen Sie die Bank auf, indem Sie die Geldscheine sortieren und sie in den Spender in der Nähe des Spielplans in Reichweite der Spieler legen. Bilden Sie den Vorrat an zu erwerbenden FLUGZEUG-Karten, geordnet nach TECHNOLOGISCHER STUFE, und legen Sie sie in den Dispenser «Halles Latécoère».



In diesem Beispiel muss Maryse Bastié ein Startflugzeug mit einer maximalen TECHNOLOGISCHEN STUFE von 3 wählen.

L Wähle in umgekehrter Reihenfolge der Spielzüge eine Flugzeugkarte aus den verfügbaren Karten, ohne die Kosten zu bezahlen. Hinweis: Das gewählte Flugzeug muss eine TECHNISCHE EBENE haben, die gleich oder niedriger ist als die auf deiner PILOT-Karte angegebene Zahl. Legen Sie Ihre PILOT- und FLUGZEUG-Karten in Ihr Cockpit (Hinweis: Legen Sie die FLUGZEUG-Karte nur bei der Startvariante BASIC auf die Seite «BASIC»). Lege schließlich einen Würfel auf die maximale Ausdauer deines Piloten.

Wie wähle ich mein Flugzeug aus

Bei der BASIC-Initiierungsvariante wird die AIRCRAFT-Karte auf der «BASIC»-Seite verwendet. Die Flugzeuge haben dann nur einen LOAD-Wert, der der Gesamtzahl der CARGO-, PAX-, CREW- und SYSTEM-Karten entspricht, die an Bord des Flugzeugs installiert werden können.

- **MAX FUEL:** Der angezeigte Wert ist die maximale Menge an Treibstoff (FUEL), die in den Tanks dieses Flugzeugs aufgenommen werden kann.
- **REICHWEITE:** Der angezeigte Wert ist die maximale Entfernung, die das Flugzeug während einer Spielrunde fliegen kann (siehe FLUGBETRIEB). Diese als Würfelzahl ausgedrückte Entfernung ist die Gesamtentfernung, die Sie mit diesem Flugzeug während Ihres Spielzuges fliegen können, entweder in einem einzigen Flug oder in mehreren aufeinanderfolgenden Flügen.
- **TECHNOLOGIESTUFE:** Dieser Wert gibt das Leistungsniveau des Flugzeugs an und spiegelt die technologischen Entwicklungen wider: Je höher das TECHNOLOGIESTUFE eines Flugzeugs ist, desto besser ist seine Gesamtleistung.
- **KAUFPREIS:** Dies ist der Betrag, den Sie an die Bank für den Kauf des Flugzeugs zahlen müssen, wenn Sie der erste Käufer sind (neues Flugzeug).
- **VERKAUFPREIS:** Dies ist der Betrag, den Sie von der Bank für den Wiederverkauf dieses Flugzeugs erhalten, wenn Sie es weiterverkaufen möchten, um ein anderes zu erwerben, oder der Betrag, den Sie an die Bank zahlen müssen, um dieses Flugzeug zurückzukaufen, nachdem ein anderer Spieler es weiterverkauft hat (Gebrauchflugzeug).
- **LOAD:** Die angegebenen Werte sind die maximale Anzahl an LADUNGS-Karten, die sich an Bord dieses Flugzeugs befinden können, für jede Kartenkategorie:
 - ✉ **CARGO:** maximale Anzahl von CARGO-Karten (MAIL, PRIORITY LETTER, PARCELS, DIPLOMATIC BAG, FUEL)
 - 👤 **PAX:** Höchstzahl der PAX ON BOARD-Karten. Bitte beachten Sie, dass «TRAVELLER VIP»-Karten (Very Important Passenger) als PAX ON BOARD-Karten betrachtet werden. Eine VIP TRAVELLER OBJECTIVE-Karte belegt daher einen PAX-Slot in Ihrem Flugzeug, wenn Sie dieses Ziel wählen.
 - 👨 **CREW:** maximale Anzahl von CREW-Karten (COPILOT, NAVIGATOR, RADIO, FLIGHT ENGINEER, etc.)
 - 🛩 **SYSTEM:** maximale Anzahl von SYSTEMKARTEN (MET REPORT, KOMPASS, GYROSCOPE, CARGO DOOR, FLAPS, etc.)

Comment choisir son pilote

- **EINNAHMEN:** Dies ist der Geldbetrag, den Sie jedes Mal erhalten, wenn Sie die Aktion «EINNAHMEN», «WARTUNG & EINNAHMEN» oder ZIELE & EINNAHMEN wählen, siehe GROUND OPS.
- **TECHNOLOGIE-Stufe des Startflugzeugs:** Das Flugzeug, das Sie zu Beginn des Spiels wählen, muss diese TECHNOLOGIE-Stufe oder eine niedrigere haben.
- **TECHNOLOGIEKOMPETENZ:** Dies ist Ihre Fähigkeit, beim Wechsel des Flugzeugs Fortschritte zu machen. Der angezeigte Wert ist die maximale Differenz zwischen der TECHNOLOGISCHEN STUFE des neuen Flugzeugs, das Sie erwerben möchten, und der des alten.
- **AUSDAUER:** steht für die Fähigkeiten des Piloten (Geschicklichkeit, Reflexe, Sehvermögen, analytische Fähigkeiten usw.), die mit der während des Fluges angesammelten Müdigkeit abnehmen. Die Punkte werden während des Fluges verbraucht und zu Beginn jeder Spielrunde wieder auf das maximale Niveau gebracht.

✈ **STARTFLUGZEUG** \$ **EINNAHMEN** 🛩 **AUSDAUER** 🎯 **TECHNOLOGIEKOMPETENZ**

<p>DIEUDONNÉ COSTES</p> <p>✈ \$ 🛩 🎯</p>	<p>JEAN MERMOZ</p> <p>✈ \$ 🛩 🎯</p>	<p>HOWARD HUGHES</p> <p>✈ \$ 🛩 🎯</p>	<p>GÜNTHER VON HÜNEFELD</p> <p>✈ \$ 🛩 🎯</p>
<p>MARYSE BASTIÉ</p> <p>✈ \$ 🛩 🎯</p>	<p>HÉLÈNE DUTRIEU</p> <p>✈ \$ 🛩 🎯</p>	<p>HARRIET QUIMBY</p> <p>✈ \$ 🛩 🎯</p>	<p>MARGARET VON ERTZDORF</p> <p>✈ \$ 🛩 🎯</p>
<p>RICHARD BYRD</p> <p>✈ \$ 🛩 🎯</p>	<p>JOHN ALCOCK</p> <p>✈ \$ 🛩 🎯</p>	<p>JOAQUIN LORIGA</p> <p>✈ \$ 🛩 🎯</p>	<p>ITALO BALBO</p> <p>✈ \$ 🛩 🎯</p>
<p>BESSIE COLEMAN</p> <p>✈ \$ 🛩 🎯</p>	<p>LADY MARY BAILEY</p> <p>✈ \$ 🛩 🎯</p>	<p>POLINA DENISOVNA OSIPENKO</p> <p>✈ \$ 🛩 🎯</p>	<p>CARINA NEGRONE</p> <p>✈ \$ 🛩 🎯</p>

Amelias Rat

Wählen Sie die BASIC-Variante, um mit einer vereinfachten Version der Regeln zu spielen und sich mit der Spielmechanik vertraut zu machen oder um Anfängern das Spiel bei schnelleren Partien vorzustellen. Sobald Sie die grundlegenden Regeln beherrschen, können Sie alle Vorteile des Spiels nutzen, indem Sie alle Funktionen des Spiels verwenden! Dieses Mal gibt es keinen Raum für Zufall: alles (oder fast alles!) ist unter Kontrolle. Es sind Ihre Entscheidungen, die Sie zum Erfolg oder Misserfolg führen werden, denn wenn das Glück Sie auf einen Erfolg hoffen lässt, kann das Pech allein Ihren Misserfolg nicht erklären!

Spielrunde:

In der Zugreihenfolge, die durch die Position deines Zugmarkers auf der Windsock der OPERATIONS-Tafel angezeigt wird, legst du deinen Spielstein auf den ersten verfügbaren Platz in einer der Reihen der FLIGHT OPS- oder GROUND OPS-Aktionen, die in dieser Reihenfolge abgewickelt werden:

FLIGHT OPS

Wenn Sie sich entscheiden, Ihren Zugmarker auf einen der FLIGHT OPS-Plätze zu legen, können Sie:

- Ihr Flugzeug beladen, indem Sie die verfügbaren Karten LOAD und PAX nehmen
- die Vorflug-Checkliste (PREFLIGHT CHECK) durchführen, um Treibstoff (FUEL), CO-PILOT oder MET REPORT Karten zu kaufen
- führe dann einen oder mehrere Flüge durch, um dein Flugzeug auf dem Spielbrett zu bewegen.

Diese Aktionen werden im Folgenden beschrieben.

GROUND OPS

Dank dieser Aktionen bleibst du am Boden, um deine nächsten Flüge vorzubereiten! Sie können eine Aktion oder eine Kombination von Aktionen aus den 5 vorgeschlagenen Optionen wählen:

- 1 - OBJEKTIV
- 2 - EINNAHMEN
- 3 - WARTUNG + EINNAHMEN
- 4 - OBJEKTIV + EINNAHMEN
- 5 - FLUGZEUGWECHSEL + WARTUNG

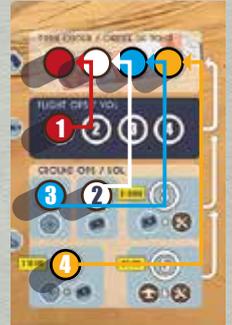
Jede Aktion wird im Folgenden beschrieben. Wenn Sie am Zug sind, stellen Sie Ihren Zugmarker auf ein freies Feld. Wenn ein Spieler bereits eines der letzten 3 Felder

besetzt, können Sie ihn zwingen, auf ein anderes Feld zu ziehen, indem Sie ihm den angegebenen Betrag zahlen (z. B. 10.000 \$ für das Feld WARTUNG + EINNAHMEN). Der abgesetzte Spieler kann das Angebot nicht ablehnen und setzt seinen Zugmarker sofort auf einen anderen Slot, auch innerhalb der FLIGHT OPS-Sektion.

RÜCKSTELLUNG

■ Tauschen Sie die Zugmarker der Spieler auf der WINDSOCK-Leiste aus, um die Reihenfolge des nächsten Zuges zu bestimmen. Dazu werden zuerst die Spieler in der Aktionslinie FLIGHT OPS und dann die Spieler in der Aktionslinie GROUND OPS neu gemischt. Wenn mehr als ein Spieler in der gleichen Aktionslinie steht, werden die Zugmarker in umgekehrter Reihenfolge ihrer Anknüpfposition nach oben geschoben (von der letzten zur ersten für jede Aktionslinie).

■ Legen Sie die ganz rechte Karte aus den Kartenflüssen OBJECTIVE und CARGO & PAX ab, schieben Sie die verbleibenden Karten nach rechts auf die leeren Felder und füllen Sie die Flüsse dann aus dem Stapel wieder auf. Wenn der Kartenstapel OBJECTIVE oder CARGO & PAX leer ist, wird der entsprechende Ablagestapel gemischt und ein neuer Stapel gebildet. Die Spielrunden gehen weiter, bis einer der Spieler die letzte Runde auslöst.



In diesem Beispiel ist Rot der erste Spieler in der nächsten Runde, gefolgt von Weiß, Blau und dann Gelb.

FLIGHT OPS

Die Aktion FLIGHT OPS erlaubt es dir, das Flugzeug mit CARGO- oder PAX-Karten zu beladen, einen PREFLIGHT-CHECK (Checkliste vor dem Flug) durchzuführen, der es dir ermöglicht, dein Flugzeug mit Treibstoff zu betanken oder wertvolle Hilfsmittel für den Piloten zu erwerben, und schließlich einen FLUG (oder mehrere Flüge, wenn die Bedingungen erfüllt sind) mit dem Flugzeug zu MACHEN, um zur LIEFERUNG der wertvollen Fracht überzugehen, die entsprechenden Boni zu verdienen und natürlich zu versuchen, eine NEUE Strecke zu ERÖFFNEN und damit einige Ziele zu erfüllen!

FLIGHT OPS - Beladung des Flugzeugs vor dem Start

Wenn du an der Reihe bist, ziehst du 1 LADEN-Karte (CARGO oder PAX) von den verfügbaren Karten im LADEN-Kartenpool. Dann macht der nächste Spieler in der LADEN-Aktion dasselbe, und so weiter, bis keine LADEN-Karten mehr verfügbar sind oder alle Spieler in der LADEN-Aktion gepasst haben. Achten Sie beim LADEN immer darauf, dass Sie die LADEN-Werte (CARGO und PAX, falls zutreffend) Ihres Flugzeugs nicht überschreiten.



FLIGHT OPS - PREFLIGHT CHECK (VORFLUGKONTROLLE)

Nach dem Beladen und vor dem nächsten Schritt CONDUCT A FLIGHT können Sie TANKSTOFF kaufen, einen MET REPORT oder einen CO-PILOT anheuern und überprüfen, ob Ihr Pilot FIT TO FLY ist.

■ Kaufen Sie Treibstoff (Tank): Jedes Segment der TANK-Anzeige kostet \$5.000, und Sie können den MAX-TANK-Stand Ihres Flugzeugs nicht überschreiten. Zahlen Sie die Kosten für den Treibstoff, den Sie kaufen möchten, in der Bank ein und stellen Sie dann den Zeiger der Treibstoffanzeige in Ihrem Cockpit auf den neuen Wert ein (denken Sie daran, dass der Wert zu Beginn des Spiels Null ist).

■ Kaufen Sie einen MET REPORT: Sie dürfen eine MET REPORT-Karte vom Stapel kaufen, solange sie den LOAD (SYSTEM)-Wert Ihres Flugzeugs nicht übersteigt. Bezahlen Sie die Kosten an die Bank.

■ Einen CO-PILOT anheuern: Du kannst eine CO-PILOT-Karte vom Stapel kaufen, solange sie den LOAD (CREW)-Wert deines Flugzeugs nicht übersteigt. Bezahlen Sie die Kosten an die Bank.

■ FIT TO FLY: Lege den Würfel auf den höchsten AUSDAUER-Wert, der auf deiner PILOT-Karte angegeben ist. Hinweis: Dieser Wert kann durch die Effekte anderer Karten (z.B. der AUTOPILOT-Karte) erhöht werden.

Du bist jetzt bereit zum Fliegen! Denken Sie daran, dass die Werte für TREIBSTOFF und AUSDAUER im Laufe des Fluges je nach den auftretenden Schwierigkeiten sinken werden. Es ist wichtig, dass Sie vor Ende des Fluges weder die FUEL- noch die AUSDAUER-Anzeige unter Null fallen lassen!



Bevor Sie Ihren ersten Flug in der aktuellen Runde durchführen, stellen Sie den Würfel auf den höchsten AUSDAUER-Wert, der auf Ihrer PILOTEN-Karte angegeben ist.



In diesem Beispiel sind die Tanks des Flugzeugs voll (FUEL-Anzeige auf 6, was dem Maximalwert des Flugzeugs entspricht), und der AUSDAUER-Marker steht auf dem Maximalwert des Piloten (4). Die maximale Anzahl von CARGO- und PAX-Karten ist erreicht (3 CARGO und 2 PAX).

FLIGHT OPS - EINEN FLUG DURCHFÜHREN:

In Ihrem Zug, der durch Ihre Position auf den FLIGHT OPS-Aktionsfeldern bestimmt wird, werden Sie einen oder mehrere Flüge zwischen zwei Städten durchführen. Um dies zu tun:

1- Messen Sie die Länge des Fluges: Sie wird auf dem Spielbrett durch die Anzahl der Felder zwischen der Start- und der Zielstadt des Fluges dargestellt (jedes Feld entspricht einem Wetterwürfel, der gewürfelt werden muss). Zur Erinnerung: Während deines Zuges darfst du keine Gesamtstrecke fliegen, die den Wert der Reichweite deines Flugzeugs überschreitet, wobei diese Gesamtstrecke der Länge des Fluges oder der Summe der Längen der Flüge während deines Zuges entspricht.

2- Führen Sie den Flug durch: Würfeln Sie mit den Würfeln, die den Feldern der gewählten Route entsprechen (1 Würfel der entsprechenden Farbe pro Feld, das die Abflug- und die Anknüpfstadt des Fluges trennt), und lösen Sie sie in der Reihenfolge ihrer Position auf der Route auf. Für jedes Feld auf der Strecke muss man die auf dem entsprechenden Würfel angegebenen Treibstoff- und Ausdauerpunkte ausgeben. Du kannst jederzeit die Effekte deiner SYSTEM & CREW-Karten anwenden.

Wenn die Werte für Treibstoff und AUSDAUER nach dem Passieren des letzten Feldes der Flugroute gleich oder größer als 0 sind, landet Ihr Flugzeug sicher in der Zielstadt.

Ihr Flugzeug erreicht sein Ziel nicht, wenn:

■ der TANK- oder AUSDAUER-Wert unter 0 fällt

■ der FUEL-Wert auf 0 sinkt, bevor Sie das letzte Feld der Flugbahn verlassen und die Zielstadt erreichen

In beiden Fällen fahren Sie mit FLIGHT INTERRUPTION fort (Hinweis: Wenn der AUSDAUER-Wert auf 0 fällt, bevor Sie die Zielstadt erreichen, führt dies nicht zu einer Flugunterbrechung).

Wenn Sie die Zielstadt erreicht haben, können Sie mit LIEFERUNG fortfahren.

Wenn die Reichweite Ihres Flugzeugs und Ihr Treibstoff- und Ausdauerstand es zulassen, können Sie Ihre Reise fortsetzen und erneut einen Flug durchführen. Bitte beachten Sie: In diesem Fall können Sie keine neuen LADEN-Karten nehmen, keinen neuen TANK kaufen und Ihre AUSDAUER nicht zurücksetzen, sondern Sie müssen Ihre Reise mit den aktuellen Werten fortsetzen.



In diesem Beispiel: Das rote Flugzeug fliegt von Berlin nach Moskau. Die Wetterwürfel ergeben das folgende Ergebnis
 - klarer Himmel = -1 FUEL
 - Gegenwind = -2 FUEL
 - Eis und Schnee = -1 FUEL und -2 AUSDAUER
 d.h. insgesamt -4 FUEL und -2 AUSDAUER während dieses Fluges.

FLIGHT OPS - ZIELORT UND ZUSTELLUNG

Wenn Sie an Ihrem Flugziel angekommen sind, können Sie diese Zwischenlandung nutzen, um eine LOAD-Karte (CARGO oder PAX) Ihrer Wahl abzuliefern und vielleicht einige Ziele zu erfüllen!

■ Liefern Sie eine LOAD-Karte ab und beachten Sie dabei die folgenden 2 Anweisungen: Standardmäßig können Sie bei jedem Zwischenstopp nur eine LOAD-Karte (CARGO oder PAX) abgeben. Sie erhalten die entsprechende Prämie von der Bank, falls vorhanden, und legen die Karte ab. Hinweis: Wenn Sie eine «DIPLOMATIC BAG»-Karte in Verbindung mit einer «DIPLOMACY»-Zielkarte oder einer «TRAVELLER VIP»-Karte (sehr wichtiger Passagier) abgeben, werfen Sie diese Karten nicht ab und behalten Sie sie (siehe Bewertung der ZIELE).



■ Beachten Sie die Übergabeanweisungen je nach Ort:

- AIRFIELD
- BIG CITIES
- EMBASSY
- DOUANE Siehe Abschnitt NOTAM

■ Am Zielort: Bewertung der ZIELE

Wenn Sie am Ende des Fluges die erste Stadt erreicht haben, die auf einer oder mehreren Ihrer Flugrouten-Zielkarten aufgeführt ist, legen Sie einen Ihrer Würfel auf die betreffende(n) Karte(n), um Ihre Passage festzuhalten.

Wenn Sie am Ende des Fluges ein Ziel (FLUGROUTE, DIPLOMACY, VIP...) erreicht haben, erhalten Sie sofort die entsprechenden Boni (Ruhmespunkte und ggf.

Geld). Legen Sie die Karten der erreichten Ziele nicht zurück auf den Ablagestapel. Behalten Sie diese Karten, die für den Rest des Spiels nicht mehr zur Verfügung stehen, und nutzen Sie sie gegebenenfalls zur Überprüfung des Endergebnisses.

■ Am Zielort: Landung in einem HUB

Wenn Sie am Ende des Fluges zum ersten Mal ein HUB erreicht haben: Legen Sie einen Würfel Ihrer Farbe auf die entsprechende Stadtkarte, und gewinnen Sie sofort eine der beiden angebotenen Belohnungen (Ruhmespunkte ODER Geld). Achtung: Bei einem weiteren Besuch in derselben Stadt kann man weder die gewählte Belohnung noch die andere Belohnung erneut gewinnen.

■ Am Zielort: Erreichen eines GROSSEN ERSTEN

Wenn der Flug, den du soeben absolviert hast, einer der GROSSEN ERSTEN ist (siehe Bild auf dem Spielplan), der noch nicht abgeschlossen wurde, erhältst du sofort die entsprechenden RUHMESPUNKTE. Legen Sie einen Würfel Ihrer Farbe auf das Piktogramm auf dem Spielbrett, um Ihre Leistung zu dokumentieren.

FLIGHT OPS - FLUGUNTERBRECHUNG: UNFALL oder CRASH

Eine FLUGUNTERBRECHUNG kann je nach Art der Strecke (ÜBERWASSER oder ÜBERLAND) und des Flugzeugtyps (LANDFLUGZEUG, SEEFLUGZEUG oder AMPHIBIAN) zu einem UNFALL oder einem CRASH führen.

ÜBERWASSER-Routen sind auf dem Spielplan mit einem blauen Heiligenschein gekennzeichnet. Die anderen Routen sind ÜBERLAND-Routen.

Ein LANDFLUGZEUG ist an diesem Piktogramm zu erkennen: ✈

Eine Flugunterbrechung mit diesem Flugzeugtyp führt zu einem INCIDENT, wenn sie auf einer ÜberLAND-Route stattfindet, oder zu einem CRASH, wenn sie auf einer Überwasser-Route stattfindet.

Ein SEEFLUGZEUG ist an diesem Piktogramm zu erkennen: 🚢

Eine FLUGUNTERBRECHUNG mit diesem Flugzeugtyp führt zu einem VORFALL, wenn sie sich auf einer ÜBERWASSER-Route ereignet, oder zu einem UNFALL, wenn sie sich auf einer ÜBERLAND-Route ereignet.

Ein AMPHIBIAN ist ein Luftfahrzeug, das mit Schwimmern und/oder Rädern ausgestattet sein kann. Sie sind an diesen 2 Piktogrammen zu erkennen: 🚁 (🚢)

Eine FLUGUNTERBRECHUNG mit diesem Luftfahrzeugtyp führt unabhängig von der Route (ÜBERLAND oder ÜBERWASSER) zu einem VORFALL.

Hinweis: Wenn das Piktogramm 🚁 auf der Karte AIRCRAFT in Klammern steht, bedeutet dies, dass die Karte «FLOATS» SYSTEM auf dem Flugzeug installiert sein muss, damit es als AMPHIBIAN gilt. Ohne diese «FLOATS»-SYSTEM-Karte gilt das Flugzeug als «LAND»-Typ.



Folgen eines INCIDENT oder CRASH.

Im Falle eines INCIDENT machen Sie eine Notlandung oder eine Notwasserung:

- Bringen Sie Ihr FLUGZEUG zum Abflugort des Fluges zurück.
 - Du behältst dein Flugzeug, deinen Piloten und deine LADEN-Karten, aber du verlierst den gesamten während des Fluges verbrauchten Treibstoff.
 - Du verlierst die Anzahl an Ruhmespunkten, die der TECHNOLOGISCHEN STUFE deines Flugzeugs entspricht.
- Dein Zug endet hier.

Im Falle eines CRASH verschwinden Ihr Flugzeug und sein Pilot für immer, verloren für die Ewigkeit in der Einsamkeit der Wüste oder verschluckt von den Wellen eines wütenden Ozeans!

- Setzen Sie Ihr Flugzeug wieder in die Abflugstadt dieses Fluges.
 - Du verlierst alle deine LADUNGS-Karten (CARGO & PAX, SYSTEM & CREW) - Wirf die Karten ab (sie kommen für den Rest des Spiels zurück in die Schachtel, ohne dass du eine Rückerstattung für ihre Kosten erhältst).
 - Du verlierst den gesamten Treibstoff, der während des Fluges verbraucht wurde.
 - Legen Sie Ihre PILOTEN-Karte ab (sie kommt für den Rest des Spiels zurück in die Schachtel) und nehmen Sie einen neuen Piloten aus den noch verfügbaren Karten.
 - Legen Sie Ihre FLUGZEUG-Karte ab (sie kommt für den Rest des Spiels zurück in die Schachtel) und nehmen Sie ein Flugzeug unter den noch verfügbaren Flugzeugen (neu oder gebraucht) und einer niedrigeren TECHNOLOGISCHEN STUFE, ohne für dessen Kosten zu bezahlen.
 - Der tragische, aber ruhmreiche Tod deines Piloten trägt zu den legendären Geschichten bei, die die Geschichte der Luftfahrt ausmachen: Du erhältst 3 Ruhmespunkte, oder 5 Ruhmespunkte, wenn ein «TRAVELLER VIP» ebenfalls an Bord des Flugzeugs war! Achtung: Wenn 3 Piloten während des Spiels verschwunden sind, verliert die Presse das Interesse an dem Thema und jeder weitere CRASH bringt keine Ruhmespunkte mehr.
- Dein Zug endet hier.



Antoine's Rat

Mit dem Flugzeug, das uns die gerade Linie gelehrt hat, kommt es nicht darauf an, anzukommen, sondern darauf, hinzugehen! Aber ihr seht, wenn man witzig sein will, lügt man manchmal ein bisschen... Meine lieben Pilotenkollegen, es liegt gewiss eine gewisse Poesie darin, alle

Risiken auf sich zu nehmen und sich allein auf die Vorsehung zu verlassen, um das Ziel zu erreichen, aber wenn ihr diesen Weg weitergeht, werdet ihr mit Sicherheit nur einen posthumen Ruhm erlangen, der ebenso bitter wie vergänglich ist! Die Erfahrung eines ereignislosen Fluges wird Sie dazu bringen, sich diese entscheidende Frage zu stellen: Heben Sie wieder ab und setzen Sie die Reise trotz der wachsenden Gefahr eines möglichen Absturzes fort, oder warten Sie klugerweise auf die nächste Runde, um diesen neuen Flug zu versuchen? Sieg oder Niederlage werden das Ergebnis dieser Entscheidungen sein. Es gibt kein äußeres Verhängnis. Aber es gibt ein inneres Schicksal. Es kommt der Moment, in dem wir entdecken, dass wir verwundbar sind. Die Zukunft ist immer nur die Gegenwart, die es zu gestalten gilt. Es geht nicht darum, sie vorherzusehen, sondern sie möglich zu machen. Bevor Sie sich also auf eine große Reise begeben, wählen Sie Ihr Flugzeug und seine Ausrüstung sorgfältig aus, ebenso wie die Besatzung, die Sie unterstützen soll. Vergessen Sie nicht, dass Sie mit einem Kampfflugzeug zwar große Erfolge erzielen können, dass aber ihre begrenzte Nutzlast den Betrieb sehr teuer macht. Mit einem Verkehrsflugzeug hingegen können Sie Fracht und Passagiere befördern, was Ihnen viel Geld, aber vielleicht weniger Ruhm einbringt. Finden Sie den richtigen Zeitpunkt, um vom einen zum anderen zu wechseln und umgekehrt. Und machen Sie sich nichts draus, wenn Sie sich irren: Die Wahrheit von morgen nährt sich aus dem Irrtum von gestern. Was rettet, ist, einen Schritt zu tun. Ein weiterer Schritt. Ich habe den besiegten Schachspieler gesehen, der jahrelang in der Hoffnung auf die Siegesfeier spielte. Denn man ist reicher, wenn man sie hat, wenn man sie nicht einmal für sich selbst hat.

Bezahlen von Schulden

Während eines Spiels werden Sie häufig verschiedene Beträge zahlen müssen, sei es, um Treibstoff, ein neues Flugzeug, neue Ausrüstung oder ein Besatzungsmitglied zu kaufen, oder um die Strafe für das Ablegen von CARGO- oder PAX-Karten zu zahlen, oder sogar um die Strafe zu zahlen, wenn der Zoll Sie mit illegalen Waren erwischt hat (SMUGGLING CASE)! Sie sind verpflichtet, den gesamten fälligen Betrag sofort zu zahlen. Wenn Sie jedoch nicht genug Geld haben, haben Sie die Möglichkeit, Ihre Schulden mit einer Strafe von 1 RUHMESPUNKT pro 10.000 \$ zu bezahlen, z.B. 2 Punkte für eine Schuld von 15.000 \$.



GROUND OPS

Führe die Aktionen in deinem Zug in der Reihenfolge aus, die durch die Zahlen auf den von den Spielern gewählten Feldern festgelegt ist.



GROUND OPS – AKTION OBJEKTIVEN

Es gibt 2 OBJEKTIV-Aktions-Slots in der Abteilung GROUND OPS:

- OBJEKTIV-Aktion allein (nicht ablösbar – Slot 1) und
- OBJEKTIV-Aktion in Kombination mit der REVENUE-Aktion (ablösbar für 10.000 \$ – Slot 4). Wer am Zug ist, wählt eine ZIEL-Karte aus dem Fluss oder die oberste Karte auf dem Stapel. Achtung: Sie müssen eine Karte nehmen, nicht mehr und nicht weniger.



GROUND OPS – AKTION EINNAHMEN

Es gibt 3 EINNAHMEN-Aktionsplätze im Abschnitt GROUND OPS:

- EINNAHMEN-Aktion allein (nicht entfernbar – Slot 3),
- EINNAHMEN kombiniert mit WARTUNGS-Aktion (entfernbar für \$10.000 – Slot 3) und
- EINNAHMEN kombiniert mit ZIEL-Aktion (entfernbar für \$10.000 – Slot 4) In deinem Zug erhältst du die auf deiner PILOTEN-Karte angegebenen EINNAHMEN von der Bank.



GROUND OPS – WARTUNG AKTION

Im Abschnitt BODENBETRIEB gibt es 2 Aktionsfelder für die WARTUNG:

- ein erstes Feld, das mit der Aktion EINNAHMEN kombiniert wird (für 10.000 \$ abbaubar – Feld 3), und
- ein weiteres, das mit der Aktion FLUGZEUGWECHSEL kombiniert wird (für 5.000 \$ abbaubar – Feld 5). Wenn du am Zug bist, darfst du eine oder mehrere Karten von den 7 System- und Besatzungskartenstapeln kaufen, solange sie die Werte für die Beladung (System und Besatzung, falls zutreffend) deines Flugzeugs nicht überschreiten. Du darfst nicht mehr als ein Exemplar der gleichen Karte in dein Flugzeug einbauen. Du kannst auch SYSTEM & CREW-Karten abwerfen, die du in früheren Runden erworben hast, aber ihre Kosten werden nicht zurückerstattet. Wenn eine Karte abgeworfen wird, kommt sie zurück in ihren Stapel.



GROUND OPS – AKTION FLUGZEUGWECHSEL

In der Abteilung BODENBETRIEB gibt es nur 1 Slot für die Aktion FLUGZEUGWECHSEL, kombiniert mit der WARTUNG Aktion (für 5.000 \$ ablösbar – Slot 5).

Mit der Aktion FLUGZEUGWECHSEL können Sie in Ihrem Zug Ihr aktuelles Flugzeug durch ein anderes ersetzen, egal ob neu oder gebraucht. In allen Fällen:

- Der Unterschied in der TECHNOLOGIE zwischen deinem jetzigen Flugzeug und dem, das du erwerben möchtest, muss gleich oder kleiner sein als der Wert der TECHNOLOGIEKOMPETENZ deines Piloten.
- Wenn die Beladungswerte des erworbenen Flugzeugs es nicht erlauben, alle vorhandenen Beladungskarten (CARGO, PAX, SYSTEM oder CREW) zu behalten, müssen Sie die Karten, die Sie nicht an Bord Ihres Flugzeugs behalten können, abwerfen:
 - Wenn es sich um eine CARGO- oder PAX-Karte handelt: Legen Sie die Karte auf den Ablagestapel und zahlen Sie der Bank die normalerweise für die Lieferung der

Karte erhobene Prämie zurück (Beispiele: 5.000 \$ für eine MAIL-Karte, 15.000 \$ für eine PAX ON BOARD-Karte, 30.000 \$ für eine SMUGGLING CASE-Karte, usw.). Hinweis: Wenn es sich um eine TRAVELLER-VIP-Karte handelt, müssen Sie die 15.000 \$ bezahlen und die Ruhmespunkte abziehen, die mit diesem Ziel verbunden sind.

- Wenn es sich um eine SYSTEM- oder CREW-Karte handelt: Legen Sie die Karte in ihren SYSTEM- & CREW-Stapel ab, ohne eine Rückerstattung für ihre Kosten zu erhalten.

- Legen Sie die soeben erworbene Flugzeugkarte in Ihr Cockpit, und legen Sie die Karte des soeben verkauften Flugzeugs neben den Organisator der «Halle Latécoère», um den Stapel der gebrauchten Flugzeuge zu bilden.



ACHTUNG: Einige Flugzeugkarten haben einen Wiederverkaufspreis von 0. Es handelt sich dabei um einzigartige Flugzeuge, die oft für die Durchführung von Langstreckenflügen bestimmt sind. Der Spieler, der ein solches Flugzeug besitzt, erhält kein Geld für den Wiederverkauf: Dieses außergewöhnliche Flugzeug bereichert die Sammlung eines renommierten Museums! Daher kommt die Karte nicht auf den Stapel der gebrauchten Flugzeuge: Sie wird dauerhaft abgelegt und kann in diesem Spiel nicht mehr verwendet werden.



In diesem Beispiel steigt St. Exupéry von einem Flugzeug der Stufe 3 zu einem Flugzeug der Stufe 5 auf, was mit seiner TECHNOLOGISCHEN FÄHIGKEIT möglich ist. Er muss der Bank \$80.000 – \$10.000 = \$70.000 zahlen. Da das neue Flugzeug die gleichen LADEN-Werte hat (CARGO, PAX, CREW und SYSTEM), kann St. Exupéry die vorhandenen LADEN-Karten behalten.

Ein neues Flugzeug kaufen

Sie können ein neues Flugzeug aus dem Flugzeugangebot in der Halle Latécoère kaufen. Holen Sie den VERKAUFSPREIS Ihres derzeitigen Flugzeugs bei der Bank ab und zahlen Sie dann den KAUFPREIS des neuen Flugzeugs an die Bank.

Kauf eines gebrauchten Flugzeug

Sie können sich auch für den Kauf eines der Flugzeuge aus dem Gebrauchtflugzeugbestand entscheiden. Holen Sie den VERKAUFSPREIS Ihres aktuellen Flugzeugs bei der Bank ab und zahlen Sie dann den VERKAUFSPREIS auf der Karte des gebrauchten Flugzeugs, das Sie kaufen, an die Bank.

In beiden Fällen müssen Sie den gesamten fälligen Betrag sofort bezahlen: Die Bank gewährt keine Kredite!

Endgame

Sie lösen das Endspiel aus, wenn Sie am Ende Ihres Zuges als erster Spieler die erforderliche Anzahl an RUHMESPUNKTEN (siehe Endspielbedingungen) erreicht haben.

Spieler, die in der aktuellen Runde noch nicht gespielt haben, führen ihre Aktionen aus. Dann zählst du deine RUHMESPUNKTE:

- Du musst von deiner Gesamtzahl die Punkte für alle unerfüllten Ziele in deinem Besitz abziehen.
- Addiere zu deiner Gesamtzahl die Punkte, die der TECHNOLOGISCHEN STUFE deines Flugzeugs entsprechen.
- Zum Schluss sammelst du den Wiederverkaufswert deines Flugzeugs in der Bank und addierst das Geld, das du hast. Jede 50.000 \$ sind 1 zusätzlichen RUHMESPUNKTE wert.

Der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten wird zum Sieger erklärt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der das Flugzeug mit dem höchsten TECHNOLOGIE-Niveau besitzt. Besteht auch dann noch Gleichstand, teilen sich die Spieler den Ruhm dieses großen Sieges!



Kontrolle bei Air Postal 001, Freigabe zum sofortigen Start! Guten Flug!

NOTAM (NOTICE TO AIRPOSTAL MISSIONS)

KARTENBESCHREIBUNG ZIEL

AIR ROUTE



Die Eröffnung neuer Flugrouten bringt dir Ruhmespunkte und Geld ein. Lege einen Würfel deiner Farbe auf eine Luftstraßenkarte, die du besitzt, wenn sich Ihr Flugzeug an einem der beiden Orte befindet, die auf der Karte genannt sind. Du kannst eine beliebige Route wählen, um die 2 genannten Orte zu erreichen. Das Ziel ist erreicht, sobald dein Flugzeug den zweiten auf der Karte genannten Ort erreicht: Du erhältst den Geldbetrag von der Bank und verdienst die angegebene Anzahl an GLORIA-Punkten. Bewahren Sie die abgeschlossenen AIR ROUTE-Karten in der Nähe deines Cockpits auf und drehe sie um, um sie von den AIR ROUTE-Karten zu unterscheiden, die du noch nicht hast.

Es ist möglich, mehrere AIR ROUTE-Ziele im selben Spielzug zu erfüllen. Die Punkte der AIR ROUTE-Karten, die du am Ende des Spiels noch nicht abgeschlossen hast, werden von deiner Gesamtzahl an GLORY POINTS abgezogen.

EMBASSY

AIRFIELDS



BIG CITIES



CUSTOMS



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

PASSAGER



TRAVELLER VIP (Very Important Passenger):

Manche Passagiere sind Berühmtheiten, die Ihnen nicht nur Geld, sondern auch Ruhm einbringen. Eine VIP TRAVELLER-Karte wird wie eine PAX ON BOARD-Karte behandelt: Sie nimmt also einen PAX-Platz (LOAD) in der Ladung Ihres Flugzeugs ein.

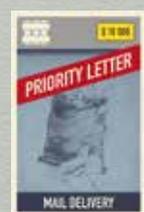
Das Ziel ist erreicht, sobald Ihr Flugzeug den Passagier in die auf der Karte angegebene GROSSE STADT bringt (er muss dort abgesetzt werden): Sie erhalten das Geld von der Bank und verdienen die angegebene Anzahl an RUHMESPUNKTEN. Wir empfehlen dir, die ausgefüllten TRAVELLER VIP-Karten in der Nähe deines Cockpits aufzubewahren und sie umzudrehen, um sie von den nicht ausgefüllten TRAVELLER VIP-Karten in deinem Besitz zu unterscheiden. Die Punkte der nicht erfüllten VIP TRAVELLER-Karten, die sich am Ende des Spiels in deinem Besitz befinden, werden von deinen endgültigen GLORREICHEN PUNKTEN abgezogen. In diesem Beispiel muss Anna May Wong nach Peking reisen. Wenn das Ziel erreicht ist, erhält sie 3 Ruhmespunkte und 15.000 \$.

DIPLOMACY



Das Ausliefern eines Diplomatengepäckes auf Abruf ist eine weitere Möglichkeit, viele Ruhmespunkte zu sammeln. Nutzen Sie Ihr Flugzeug als Vehikel für geheime politische Intrigen mit DIPLOMACY-Karten! Jede DIPLOMATIC BAG-Karte, die du in einer Botschaft der entsprechenden Nation ablegst, bringt dir Ruhmespunkte entsprechend der auf der DIPLOMACY-Karte angegebenen Skala ein. Achtung! Werfen Sie eine DIPLOMATIC BAG-Karte, die Sie abgegeben haben und die einer DIPLOMACY-Karte in Ihrem Besitz entspricht, nicht weg: Legen Sie sie verdeckt neben Ihr Cockpit. Wenn du nicht mindestens eine DIPLOMATIC BAG Karte der auf der DIPLOMACY Karte genannten Nation vor Spielende ablieferst, wird die für die erste Lieferung angegebene Punktzahl von deinen endgültigen GLORIA-PUNKTEN abgezogen!

In diesem Beispiel bringt das Abliefern von 2 Diplomatenkoffern an sowjetische Botschaften (rote Farbe) während des Spiels 3 + 4 = 7 Ruhmespunkte. Wenn Sie jedoch am Ende des Spiels keine sowjetischen Diplomatenkoffer abgeliefert haben, verlieren Sie 3 Ruhmespunkte.



PRIORITY LETTER: Ablegen an einem beliebigen Ort (AIRFIELDS, CUSTOMS, BIG CITIES oder EMBASSY) mit der Verpflichtung, diese Karte vor den anderen LOAD-Karten (CARGO oder PAX), die in Ihrem Flugzeug geladen sind, abzuliefern. Gewinnen Sie 10.000 \$ und legen Sie die Karte dann auf den Ablagestapel.

BESCHREIBUNG DER LOAD-KARTEN (CARGO UND PAX)



PAX ON BOARD: Einzahlung nur in einer GROSSEN STADT. Gewinnen Sie 15.000 \$ und legen Sie dann die Karte auf seinen Ablagestapel.



FUEL CAN: Sie erhalten keine Boni. Während eines Fluges können Sie diese Karte ablegen, anstatt 1 Punkt Ihrer FUEL auszugeben.



MAIL DELIVERY: kann an einem beliebigen Ort (AIRFIELDS, CUSTOMS, BIG CITIES oder EMBASSY) abgegeben werden. Gewinnen Sie 5.000 \$ und legen Sie die Karte dann auf den Ablagestapel.



DIPLOMATIC BAG: Nur in eine EMBASSIE der auf der Karte angegebenen Nation (Farbe) einzahlen. Gewinnt man \$20.000, darf man die Karte behalten, wenn man die Karte DIPLOMACY OBJECTIVE derselben Nation besitzt, andernfalls legt man die Karte zurück auf ihren Ablagestapel.



SMUGGLING CASE: nur in einer ZOLLSTELLE hinterlegt werden kann, handelt es sich um eine betrügerische Lieferung. Ein Spieler zieht eine zufällige Karte von deinen LADEN-Karten (einschließlich dieser hier): Wenn es sich um eine SCHLEUSEN-FALL-Karte handelt, werden die Zollbeamten dich wegen des Transports illegaler Waren bestrafen! Legen Sie die Karte auf den Ablagestapel und zahlen Sie 10.000 Dollar an die Bank. Ihr Zug endet sofort. Wenn es sich nicht um eine SMUGGLING CASE-Karte handelt: Puh, die Zollbeamten finden alles in Ordnung! Du gewinnst 30.000 Dollar, legst die SMUGGLING CASE-Karte auf den Ablagestapel und setzt deinen Zug fort.

BESCHREIBUNG DER SYSTEM & CREW BASIC KARTEN

(Karten mit der Aufschrift BASIC) – jeweils 4 Exemplare



\$ -5 000 MET REPORT: SYSTEM-Karte. Lege diese Karte während eines Fluges ab, um einen Würfel auf die Seite KLEINER HIMMEL zu legen (-1 FUEL).



\$ -5 000 COPILOT: CREW-Karte. Wirf diese Karte während eines Fluges ab, um die Ausgabe von 1 Punkt AUSDAUER zu annullieren.

LEGENDEN-WÜRFEL METEO

1 ☀ KLARER HIMMEL (CAVOK) -1 fuel	2 ☁ REGEN -2 fuel -1 AUSDAUER	2 🌪 HEADWIND -2 fuel
2 ☁ THUNDERSTORM -2 fuel -2 AUSDAUER	1 ☁ FOG -1 fuel -1 AUSDAUER	3 🌪 TROPISCHER ZYKLON -3 fuel
1 ❄ EIS & SCHNEE -1 fuel -2 AUSDAUER		

SYSTEM & CREW STANDARD KARTENBESCHREIBUNG

jeweils 4 Exemplare



\$ -5 000 PERMANENT
FLIGHT ENGINEER: CREW-Karte. Einmal pro Flug: Erlaubt es dir, einen grünen Würfel neu zu werfen.



\$ -10 000 PERMANENT
RADIO: CREW-Karte. Einmal pro Flug: Erlaubt es dir, einen weißen Würfel neu zu werfen.



\$ -10 000 PERMANENT
NAVIGATOR: CREW-Karte. Einmal pro Flug: Erlaubt es dir, einen roten Würfel neu zu werfen.



\$ -10 000 PERMANENT
COMPASS: SYSTEM-Karte. Einmal pro Flug: Erlaubt es dir, eine WIND-Seite eines grünen, weißen oder blauen Würfels durch seine KLEINEN HIMMEL-Seite zu ersetzen (-1 FUEL).



\$ -10 000 PERMANENT
GYROSCOPE: SYSTEM-Karte. Einmal pro Flug: hebt die Ausgabe von 1 Punkt ENDURANCE auf einem weißen, roten oder gelben Würfel auf (AD AUSTRAL Erweiterung).



\$ -60 000 PERMANENT
AUTOPILOT: SYSTEM-Karte. Einmal pro Runde: Erhöht die ENDURANCE des Piloten um +3.

BESCHREIBUNG DER SYSTEM & CREW EXPERT KARTEN

(Karten mit XP-Logo) - je 1 Exemplar



\$ -15 000 PERMANENT
FUEL EXPERT: CREW-Karte. Einmal pro Flug: Ein einzelner Würfel wandelt ein Ergebnis von -2 FUEL in -1 FUEL um.



\$ -10 000 PERMANENT
METEOROLOGIST: CREW-Karte. Einmal pro Flug: Erlaubt das Ersetzen einer WIND- oder STURMSeite durch die Seite KLARER HIMMEL (-1 FUEL) des betreffenden Würfels.



\$ -40 000 PERMANENT
VETERAN: Besatzungskarte. Einmal pro Runde: Erhöht die ENDURANCE des Piloten um +2.



\$ -15 000 PERMANENT
FLAPS: SYSTEM-Karte. Erhöht die CARGO- und PAX-Werte des Flugzeugs um +1.



\$ -15 000 PERMANENT
SLATS: SYSTEM-Karte. Erhöht den Wert von CREW um +1 und den Wert von SYSTEM um +2.



\$ -10 000 PERMANENT
CARGO DOOR: SYSTEM-Karte. Einmal pro Flug: erlaubt die Abgabe von 2 CARGO-Karten (statt 1).



\$ -5 000 PERMANENT
AUXILIARY TANK: SYSTEM-Karte. Erhöht den MAX FUEL-Wert des Flugzeugs um +1.



\$ -10 000 PERMANENT
AIRSTAIRS: SYSTEM-Karte. Einmal pro Flug: erlaubt die Abgabe von 2 PAX-Karten (statt 1).



\$ -25 000 PERMANENT
VARIABLE PROPELLER: SYSTEM-Karte. Einmal pro Flug: hebt die Ausgabe von 1 FUEL auf, wenn der Flug mehr als 3 Felder lang ist.



\$ -10 000 PERMANENT
ALTIMETER: SYSTEM-Karte. Einmal pro Flug: Erlaubt es dir, eine FOG-Seite eines weißen, grünen oder roten Würfels durch die CLEAR SKY-Seite zu ersetzen (-1 FUEL).



\$ -10 000 PERMANENT
WING TANKS: SYSTEM-Karte. Erhöht den RANGE-Wert des Flugzeugs um +1.



\$ -15 000 PERMANENT
FLOATS: SYSTEM-Karte. Verwandelt ein LANDFLUGZEUG in ein AMPHIBIAN (kann daher mit Schwimmern oder Rädern ausgestattet werden). Kann nur in Flugzeuge eingebaut werden, die auf ihrer Karte das Piktogramm in Klammern haben.



WARBIRDS-VARIANTE

Diese Variante ändert die Startbedingungen des Spiels und erlaubt es dir, das Spiel mit Flugzeugen der Technologiestufen 1 und 2 zu beginnen. Fügen Sie diese zum Pool der neuen Flugzeuge hinzu und beginnen Sie das Spiel mit Flugzeugen, die 2 Stufen unter der Technologiestufe auf Ihrer Pilotenkarte liegen.

Hinweis: Diese Variante kann die Spieldauer erheblich verlängern.

MAIN BASE-VARIANTE

Verteile die folgende Anzahl von CITY-Karten an jeden Spieler:

Anzahl der Spieler	2	3	4
Anzahl der Karten	5	4	4

Lege die nicht verteilten Karten zurück in die Schachtel, da sie für dieses Spiel nicht verwendet werden.

Jeder Spieler wählt heimlich eine STADT-Karte aus den erhaltenen Karten aus: Sie wird seine HAUPT Basis.

Wenn alle Spieler bereit sind, decken sie ihre gewählte Karte gleichzeitig auf. Wie in einem normalen Spiel gewinnt jeder Spieler den Geldbetrag und die Anzahl an Ruhmespunkten, die auf der Karte angegeben sind (verschiebe den Würfel deiner Farbe auf der Punkteleiste auf diesen Wert).

Dann wirft jeder Spieler eine der Karten ab, die er noch auf der Hand hat, ohne sie aufzudecken. Lege diese Karten zurück in die Schachtel, da sie in diesem Spiel nicht verwendet werden.

Die verbleibenden Karten (6 Karten für ein Spiel mit 2 oder 3 Spielern, 8 Karten für ein Spiel mit 4 Spielern) werden die HUBS für dieses Spiel..

BASIC-ANFNGER-VARIANTE

Diese Variante bietet eine vereinfachte Version der Spielregeln, ideal für neue Spieler, die Air Postal entdecken!

Aufbauen:

Bauen Sie die Ausrüstung wie für ein normales Spiel auf, mit Ausnahme der folgenden Punkte:

- Lassen Sie das Spielbrett OPERATIONS in der Schachtel, da es bei einem BASIC-Spiel nicht verwendet wird.
- Überspringen Sie die Schritte, die mit der Installation der Karten SYSTEM & CREW STANDARD und EXPERT zusammenhängen. In einem BASIC-Spiel werden nämlich nur die SYSTEM & CREW BASIC-Karten verwendet.
- Legen Sie 2 Decks für die Karten OBJECTIVES und LOAD (PAX & CARGO) an: Während des BASIC-Spiels werden die Karten von den Spielern direkt von diesen 2 Stapeln genommen.
- Bestimmen Sie zufällig einen ersten Spieler, die anderen Spieler folgen in der Reihenfolge im Uhrzeigersinn. Die Spielreihenfolge bleibt während des gesamten Spiels gleich.
- Benutzen Sie die Flugzeugplättchen auf ihrer BASIC-Seite: Der angezeigte LOAD-Wert ist die maximale Anzahl der kombinierten CARGO-, PAX-, SYSTEM- und CREW-Karten, die in dieses Flugzeug geladen werden können.

Spielzug

Wenn Sie am Zug sind, führen Sie eine der folgenden 3 Aktionen aus:

- ZIELE: Ziehe eine ZIEL-Karte und erhalte deine EINNAHMEN.
- WARTUNG: Kaufen Sie ein neues Flugzeug.
- FLIGHT OPS: Belade dein Flugzeug mit LADEN-Karten, kaufe Treibstoff (FUEL) oder einen MET REPORT, stelle einen CO-PILOT ein und führe Flüge durch.

Die Spielrunden verlaufen im Uhrzeigersinn, bis einer der Spieler die letzte Runde einleitet.

SOLO-VERSION

Einrichtung:

- 1 – Wählen Sie eine Einstellung
- 2 – Bestimme einen der 4 Piloten, der das SOLO-Flugzeug spielt, und wähle einen der 3 anderen verfügbaren Piloten.
- 3 – Lege die Stadtkarten der HUBS so, dass die Entfernung zwischen der Hauptbasisstadt des SOLO-Flugzeugs und dem ersten HUB die kürzeste ist, dann die gleiche für die nächsten HUBS. Auf diese Weise erstellen Sie eine Route, die einer bestimmten Anzahl von Runden entspricht.
- 4 – Legen Sie eine Anzahl von Karten, die einem 2-Spieler-Spiel entspricht, auf den Spielplan.



In diesem Beispiel ist Ihre Gegnerin Polina Osipenko, sie beginnt das Spiel in der Stadt Porto Novo. Die nächstgelegene Zwischenstation ist Monrovia, dann Malaga und so weiter.

Wie wird gespielt ?

- Ihr Zug erfolgt nach den üblichen Regeln. Du kannst eine der 5 GROUND OPS-Aktionen oder die FLIGHT OPS-Aktion wählen.
 - Dann fliegt das SOLO-Flugzeug direkt in die nächste und nächstgelegene Stadt (AIRFIELD, BIG CITY, EMBASSY, CUSTOMS oder HUB), ohne zu würfeln.
 - Das SOLO-Flugzeug verwaltet nicht :
 - das Geld
 - die Ladung
 - den Treibstoffvorrat oder die Reichweite
 - das technische Niveau des Flugzeugs
 - die Ausdauer des Piloten
 - Jedes Mal, wenn das SOLO-Flugzeug einen HUB erreicht, erhält es die auf der entsprechenden STADT-Karte angegebene Punktzahl.
 - Jedes Mal, wenn das SOLO-Flugzeug einen GROSSEN ERSTEN abschließt erhält es die angegebene Punktzahl.
- Ende des Spiels
- Das Spiel endet sofort, wenn das SOLO-Flugzeug das achte HUB erreicht.
 - Du musst mehr Ruhmes-PUNKTE erreicht haben als das SOLO-Flugzeug, um zu gewinnen.

Aktion ZIELSETZUNGEN

Du sammelst die EINNAHMEN, die auf deiner PILOTEN-Karte angegeben sind, in der Bank ein. Dann ziehst du 5 ZIEL-Karten, wählst eine aus, die du behältst, und legst die anderen offen auf den Ablagestapel. Du kannst nicht mehr als eine behalten und auch nicht alle abwerfen. Wenn der Stapel der ZIEL-Karten leer ist, mischst du den Ablagestapel, um einen neuen Stapel zu bilden.

WARTUNG Aktion

Du kannst ein neues Flugzeug kaufen (neu oder gebraucht):

- Der Unterschied im TECHNOLOGISCHEN NIVEAU zwischen Ihrem jetzigen Flugzeug und dem, das Sie kaufen möchten, muss gleich oder geringer sein als der TECHNISCHE SKILL-Wert Ihres Piloten.
- Die Bank zahlt Ihnen den WIEDERVERKAUFPREIS Ihres jetzigen Flugzeugs, und dann zahlen Sie der Bank den KAUFPREIS des neuen Flugzeugs (oder seinen WIEDERVERKAUFPREIS, wenn es sich um ein gebrauchtes Flugzeug handelt). Wenn der LADEN-Wert des neuen Flugzeugs es Ihnen nicht erlaubt, alle LADEN-Karten (CARGO, PAX, SYSTEM oder CREW) zu behalten, müssen Sie die Karten, die Sie nicht an Bord Ihres Flugzeugs behalten können, abwerfen (legen Sie diese Karten auf ihren Ablagestapel).
- Installieren Sie die soeben erworbene AIRCRAFT-Karte in Ihrem Cockpit und legen Sie die Karte des soeben verkauften Flugzeugs auf den Ablagestapel für gebrauchte Flugzeuge.

FLIGHT OPS Aktion

Ziehe 5 LADEN-Karten, lege die Karten deiner Wahl in dein Flugzeug, bis zum LADEN-Wert deines Flugzeugs. Lege alle Karten, die du nicht mitnehmen kannst oder willst, auf den Ablagestapel zurück. Bitte beachten Sie: Gemäß den Bestimmungen der Luftpost muss jede LOAD-Karte, die Sie in Ihr Flugzeug legen, zugestellt werden! Das bedeutet, dass Sie eine LOAD-Karte nur entsorgen können, indem Sie sie am Ende eines Fluges abgeben (siehe ABGABE). Hinweis: Die einzige Ausnahme von dieser Regel ist der Wechsel des Flugzeugs, wenn der LOAD-Wert des neuen Flugzeugs niedriger ist als der des vorherigen (siehe WARTUNG).

FLUGUNTERBRECHUNG

In einem BASIC-Spiel führt eine FLUGUNTERBRECHUNG nur zu einem VORFALL (INCIDENT).



In diesem Beispiel dauert das Spiel genau 13 Runden. Das SOLO-Flugzeug erhält mindestens 28 Punkte und maximal 35 Punkte, wenn das SOLO-Flugzeug als erstes die 2 GREAT FIRSTS erreicht, die auf seinem Weg liegen.

Merkblatt für Air-Postal-Piloten

Die Flüge, die Sie gleich absolvieren werden, verdanken viel der Entwicklungskampagne, die der Indienstellung von Air Postal vorausging. Präsentationen und zahlreiche Tests wurden von bewundernswert mutigen Testpiloten durchgeführt, die die ersten Flüge mit launischen Prototypen aufopferungsvoll und wohlwollend absolvierten – es brauchte schon einiges, um sich an Betriebsregeln zu halten, die noch lange nicht so präzise waren, wie sie es heute sind! Die Betriebsleitung von Air Postal möchte Alice, Anne-Sophie, Vonette, Véronique, Raphaël, Gaëlle, Eric, Alexis, Karine, Marie-Pierre, Florence, Martin, Enrico, Nicolas, Kevin, Pauline, Brigitte und anderen herzlich danken, Bastien, Chantal, Philippe, Corinne, Paul, Juliette, Eliane, Stéphanie, Anaïs, Hélien, Ronan, Michaël und Pierre. Begrüßen wir auch den Enthusiasmus und die Leidenschaft aller Personen, die durch ihre Unterstützung dazu beigetragen haben, Air Postal Wirklichkeit werden zu lassen: ein großes Dankeschön an Sie! Und natürlich gilt dieser Dank auch Ihnen, die Sie uns auf den Air-Postal-Strecken begleiten: Willkommen an Bord und gute Flüge!

Dank an Stefan Buntentbach für die Übersetzung

Design : Eric Fortunato & FGR

Grafik : FGR

Illustrations : Antoine Waterlot & François Launay

© Platypus Game 2023

