

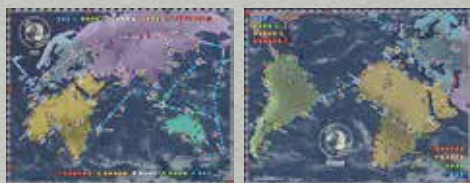


## AD AUSTRAL EXTENSION

Envolez-vous vers de nouveaux horizons avec l'extension Ad Austral. Avec la boîte de base, vous avez parcouru l'océan Atlantique et survolé les étendues glacées entourant le Pôle Nord. Grâce au contenu de cette extension Ad Austral, vous allez pouvoir parcourir les lignes exploratoires de la Compagnie Générale Aéropostale en Amérique du Sud, défricher les cieux de l'Afrique australe, ou encore traverser l'incroyable variété de mers et de paysages qui séparent l'Europe et l'Océanie pour atteindre cet autre bout du monde qu'est la Nouvelle-Zélande. Ces découvertes s'accompagnent de nouveaux aléas météorologiques qui mettront à rude épreuve la mécanique de votre aéronef et l'endurance de votre pilote. Heureusement, vous pourrez compter sur de nouveaux avions au pedigree flatteur et aux performances étonnantes, ainsi que sur de nouveaux membres d'équipages aux compétences adaptées à ces nouvelles destinations. Mais soyez vigilants : sûrement attiré par la magie envoûtante de l'orient et la perspective de faire fortune en transportant des célébrités locales, un 5e joueur-pilote viendra peut-être vous concurrencer dans votre quête de gloire !

Air Postal extension Ad Austral: cap au sud !

## Nouveau matériel de jeu



■ 1 plateau de jeu avec un recto CARTE AUSTRAL et un verso CARTE AEROPOSTALE



■ 3 dés MÉTÉO jaunes et 3 dés noirs MOTEUR



■ 8 nouvelles cartes VILLE (Antananarivo, Auckland, Cape Town, Darwin, Jakarta, Mumbai, Singapore, Sydney).

16 nouvelles cartes OBJECTIF :



■ 4 cartes TRAVELLER VIP (Very Important Passenger) : Katherine Mansfield, Donald Bradman, Jawaharlal Nehru, Ruan Lingyu

■ 12 cartes AIR ROUTE (Liaison aérienne)



■ 7 nouvelles cartes CREW (Équipage) : 5 x cartes CREW STANDARD (5 x RAIDER) et 2 x cartes CREW EXPERT (cartes avec logo XP : 1 x ENGINE EXPERT, 1 x SMUGGLER)



■ 1 set de cartes SYSTEM & CREW BASIC (2 cartes) et STANDARD (6 cartes)

■ 9 nouveaux AVIONS

■ 6 nouveaux PILOTES



■ 2 nouvelles cartes postales SETUP + 1 carte postale SETUP pour ajouter un 5e joueur dans les setups proposés dans la boîte de base Air Postal et l'extension Ad Austral



Le matériel pour le 5e joueur :

■ 1 cockpit + 1 réglette

■ 1 sets de pièces en bois vert, comprenant 2 pions MARQUEUR, 20 cubes et 1 meeple avion

## Introduction

Le matériel de la boîte de base Air Postal est nécessaire pour jouer avec l'extension Ad Austral. L'extension Ad Austral introduit de nouveaux éléments de jeu et variantes de règles. Vous pouvez décider d'intégrer à vos parties d'Air Postal tous ces nouveaux éléments ou seulement certains d'entre-eux, selon vos souhaits.

Vous trouverez ici les informations relatives aux nouveautés introduites par cette extension Ad Austral et notamment les points qui complètent ou modifient la règle du jeu fournie dans la boîte de base Air Postale.

## Durée d'une partie

Pour évaluer la durée d'une partie, comptez 30 min de vol par joueur-pilote, soit par exemple environ 2h30 pour une partie à 5 joueurs.

A noter qu'avec la variante d'initiation BASIC (voir section Variantes), cette durée est réduite à environ 15 min par joueur, soit 1h15 à 5 joueurs.

## Conditions de fin de partie

Le premier joueur ayant atteint le nombre suivant de POINTS DE GLOIRE à la fin de son tour de jeu déclenche la fin de partie :



## Mise en place (nouveautés)

Placez le plateau OPERATIONS sur sa face 5 joueurs, même si vous jouez à moins de 5 joueurs. Positionnez-le à côté du plateau de jeu et installez la pioche des cartes CREW BASIC (5 cartes CO-PILOT) et celle des cartes SYSTEM BASIC (5 cartes MET REPORT). la nouvelle pioche des 5 cartes RAIDER, et les 6 pioches de la boîte de base augmentées à 5 cartes de chaque type suivant : COMPASS, FLIGHT ENGINEER, AUTOPILOT, NAVIGATOR, GYROSCOPE et RADIO. Placez ces 7 pioches sur leur emplacement respectif. Ajouter la nouvelle carte CREW EXPERT «SMUGGLER» au paquet de cartes SYSTEM & CREW EXPERT (cartes avec le logo XP) de la boîte de base. Mélangez puis tirez au hasard un nombre de cartes égal au nombre de joueurs +3. Ces cartes constituent la pioche des cartes SYSTEM & CREW EXPERT pour cette partie. Placez cette pioche à côté des 7 autres pioches SYSTEM & CREW. Remisez le reste des cartes SYSTEM & CREW EXPERT dans la boîte : elles ne serviront pas pour cette partie.

# FLIGHT OPS - EFFECTUER UN VOL :

1- Mesurez la longueur du vol : cf règles du jeu de base

2- Réaliser le vol : cf règles du jeu de base. Si vous avez subi une INTERRUPTION DU VOL à l'issue de cette phase, passez directement à la phase FLIGHT OPS - DESTINATION ET LIVRAISON (cf règles du jeu de base).

Si vous n'avez pas subi d'INTERRUPTION DU VOL, passez à la phase 3 ci-dessous.

3 - Test PANNE MOTEUR : avant de passer à la phase FLIGHT OPS - DESTINATION ET LIVRAISON, et si le vol que vous venez d'accomplir fait partie des GRANDES PREMIERES (voir picto sur le plateau), vous devez effectuer un test PANNE MOTEUR afin de vérifier si votre avion n'a pas subi de panne de moteur avant d'arriver à destination. En effet, ces vols difficiles sont souvent très exigeants pour la mécanique !

Procédez ainsi:

■ Lancez le nombre de dés noirs MOTEUR correspondant au nombre de moteurs de votre avion (voir picto hélice sur votre carte avion), et vérifiez si vous avez subi une panne moteur :

✈ Avion monomoteur = lancez 1 dé

✈✈ Avion bimoteur = lancez 2 dés

✈✈✈ Avion avec 3 moteurs ou plus = lancez 3 dés

= moteur OK, tout va bien !

= panne moteur

= moteur OK si votre avion est un monomoteur, ou relancez (une seule fois) ce dé si votre avion a 2 moteurs ou plus

= moteur OK si votre avion est un monomoteur ou un bimoteur, ou relancez (une seule fois) ce dé si votre avion a 3 moteurs ou plus

■ Si tous les dés affichent une face à l'issue des lancers requis (donc une fois les éventuelles relances effectuées), vous subissez une INTERRUPTION DE VOL.

# VARIANTE VILLE DE DEPART

Distribuez le nombre suivant de cartes VILLE à chacun des joueurs :

Nb de joueurs	2	3	4	5
Nb de cartes	5	4	4	3

De 2 à 3 joueurs : rangez les cartes non distribuées dans la boîte car elles ne serviront pas pour cette partie. A 5 joueurs : mettez la carte restante de côté pour l'instant : vous l'ajouterez aux autres cartes restantes qui deviennent les HUBS pour cette partie (voir ci-dessous).

Chaque joueur choisit secrètement une carte parmi celles qu'il a reçues: ce sera son PORT D'ATTACHE.

Lorsque que tous les joueurs sont prêts, ils révèlent simultanément la carte qu'ils ont choisie. Comme pour une partie normale, chaque joueur gagne la somme d'argent et le nombre de POINTS DE GLOIRE indiqués sur cette carte (déplacez le cube à votre couleur sur la piste de score sur cette valeur de points).

Ensuite, chaque joueur défausse une des cartes qu'il a encore en main, sans la révéler. Rangez ces cartes dans la boîte car elles ne serviront plus pour cette partie.

Les cartes restantes (6 cartes pour une partie à 2, 3 ou 5 joueurs, 8 cartes pour une partie à 4 joueurs) deviennent les HUBS pour cette partie.

## LÉGENDE MÉTÉO DÉS JAUNES

CIEL CLAIR (CAVOK) -1 fuel	SURCHAUFFE MOTEUR -1 fuel + Faire un test PANNE MOTEUR
ORAGE -2 fuel -2 endurance	TURBULENCES SEVERES -3 endurance
PERTE DE PUISSANCE -1 fuel + défausser 1 carte CARGO et rembourser son prix à la banque.	

## DESCRIPTION DES CARTES CREW

**\$ -10 000** PERMANENT  
RAIDER : carte CREW. Une fois par vol : permet de relancer un dé jaune.

**\$ -25 000** PERMANENT  
SMUGGLER : carte CREW. Permet d'éviter les fouilles de la douane et de livrer sans risque les cartes SMUGGLING CASE dans une DOUANE pour toucher 30 000 \$.

**\$ -5 000** PERMANENT  
ENGINE EXPERT : carte CREW. Une fois par vol : permet de relancer un dé noir MOTEUR.

AVION DE DÉPART ENDURANCE  
 REVENUS COMP. TECHNOLOGIQUE

HENRI GUILLAUMET

ADRIENNE BOLLAND

ANTONIO LOCATELLI

AMELIA EARHART

GUY MENZIES

JEAN BATTEN

