

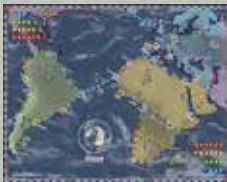
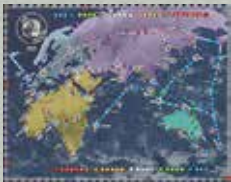


## AD AUSTRAL EXTENSION



Surca los cielos con el pack de expansión Ad Austral. Con el pack básico, habrás cruzado el Océano Atlántico y sobrevolado las heladas extensiones que rodean el Polo Norte. Gracias al contenido del pack de expansión Ad Austral, podrás recorrer las rutas exploratorias de la Compagnie Générale Aéropostale de Sudamérica, surcar los cielos del sur de África o atravesar la increíble variedad de mares y paisajes que separan Europa de Oceanía para llegar a ese otro confín del mundo que es Nueva Zelanda. Estos descubrimientos van acompañados de nuevos peligros meteorológicos que pondrán a prueba la mecánica de tu avión y la resistencia de tu piloto. Afortunadamente, podrás contar con nuevos aviones de pedigrí halagador y rendimiento asombroso, así como con nuevos tripulantes con habilidades adaptadas a estos nuevos destinos. ¡Pero cuidado! Seguramente atraído por la magia hechizante del Oriente y la perspectiva de hacer fortuna transportando a celebridades locales, ¡un 5º jugador-piloto puede venir a competir contigo en tu búsqueda de la gloria! Expansión de Air Postal Ad Austral: ¡Hacia el Sur!

## Nuevo material de juego



■ 1 tablero de juego con MAPA AUSTRAL en una cara y un MAPA AEROPOSTAL en la otra



■ 3 dados meteorológicos amarillos y 3 dados MOTOR negros



■ 8 nuevas cartas de CITY (Antananarivo, Auckland, Ciudad del Cabo, Darwin, Yakarta, Bombay, Singapur, Sídney)



16 nuevas cartas OBJETIVO :

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



■ 12 cartas de AIR ROUTE (enlace aéreo)



■ 7 nuevas cartas de CREW (tripulación) : 5 cartas de TRIPULANTE ESTÁNDAR (5 x RAIDER) y 2 cartas de TRIPULANTE EXPERTO (cartas con logo XP: 1 de EXPERTO EN MOTORES, 1 de SMUGGLER)



■ 1 juego de cartas SYSTEM & CREW BASIC (2 cartas) y STANDARD (6 cartas)



■ 9 nuevos AVIONES



■ 6 nuevos PILOTOS

■ 2 nuevas postales SETUP + 1 postal SETUP para añadir un 5º jugador a las configuraciones ofrecidas en la caja básica Air Postal y en la expansión Ad Austral



Material para el 5º jugador :

■ 1 cabina + 1 timón

■ 1 juego de piezas de madera verde, que incluye 2 fichas MARKER, 20 cubos y 1 meeple de avión

## Introducción

El material de la caja básica de Air Postal es necesario para jugar con la expansión Ad Austral. La expansión Ad Austral introduce nuevos elementos de juego y variantes de reglas. Puedes decidir si quieres incluir todos o sólo algunos de estos nuevos elementos en tus partidas de Air Postal.

Aquí encontrarás información sobre las novedades de la expansión Ad Austral y, en particular, sobre los puntos que complementan o modifican las reglas de juego proporcionadas en el paquete básico de Air Postal.

## Duración de un partido

Para estimar la duración de una partida, cuenta con 30 minutos de vuelo por jugador-piloto, lo que equivale, es decir, a unas 2h30 para una partida de 5 jugadores.

Ten en cuenta que con la variante de iniciación BASIC (ver sección Variantes), este tiempo se reduce a unos 15 min por jugador, es decir, 1h15 con 5 jugadores.

## Condiciones de fin de partida

El primer jugador que alcance el siguiente número de PUNTOS DE GLORIA al final de su turno desencadena el final de la partida:



## Puesta en marcha (nuevas funciones)

Coloca el tablero de OPERACIONES en su lado de 5 jugadores, incluso si juegas con menos de 5 jugadores. Colócalo junto al tablero de juego y coloca el mazo CREW BASIC (5 cartas de CO-PILOT) y el mazo SYSTEM BASIC (5 cartas de MET REPORT) el nuevo mazo RAIDER de 5 cartas, y los 6 mazos de la caja básicos aumentados en 5 cartas de cada uno de los siguientes tipos: : COMPASS, FLIGHT ENGINEER, AUTOPILOT, NAVIGATOR, GYROSCOPE y RADIO. Añade la nueva carta de CREW EXPERT «SMUGGLER» al mazo de cartas de SYSTEM & CREW EXPERT (cartas con el logo XP) de la caja básica. Baraja y roba al azar un número de cartas igual al número de jugadores +3. Estas cartas forman el mazo de cartas SYSTEM & CREW EXPERT para este juego. Coloca este mazo junto a los otros 7 mazos SYSTEM & CREW. Devuelve las cartas SYSTEM & CREW EXPERT que sobran a la caja: no se utilizarán en esta partida.



# FLIGHT OPS - REALIZACIÓN DE UN VUELO :

- 1 - Medir la longitud del vuelo: ver reglas básicas del juego.
  - 2 - Completar el vuelo: ver reglas básicas del juego. Si has sufrido una **INTERRUPCIÓN DE VUELO** al final de esta fase, pasa directamente a la fase **FLIGHT OPS - DESTINO Y ENTREGA** (ver reglas básicas del juego).
  - Si no has sufrido una **INTERRUPCIÓN DE VUELO**, pasa a la fase 3.
  - 3 - **PRUEBA DE FALLO DE MOTOR**: antes de pasar a la fase **FLIGHT OPS - DESTINO Y ENTREGA** y si el vuelo que acabas de realizar es uno de los **GRANDES PRIMEROS** (ver pictograma en el tablero), debes realizar una **PRUEBA DE FALLO DE MOTOR** para comprobar que tu avión no ha sufrido un fallo de motor antes de llegar a su destino. Estos vuelos difíciles suelen ser muy exigentes para los mecánicos.
- - Tira el número de dados negros **MOTOR** correspondientes al número de motores de tu avión (consulta el pictograma de la hélice en tu tarjeta de avión), y comprueba si has sufrido un fallo de motor:

- ✈ Aviones monomotors = tira 1 dado
- ✈✈ Aviones bimotores = tira 2 dados
- ✈✈✈ Aviones con 3 o más motores = tira 3 dados

- ⬛ = Motor OK ¡todo va bien!
- ⚙ = avería del motor
- ✈ = Motor OK si tu avión es monomotor, o tira este dado de nuevo (una vez) si tu avión tiene 2 o más motores
- ✈✈ = Motor OK si tu avión es monomotor o bimotores, o tira este dado de nuevo (una vez) si tu avión tiene 3 o más motores
- Si todos los dados muestran una cara al final de las tiradas requeridas (es decir, una vez que se haya hecho cualquier nueva tirada), sufres una **INTERRUPCIÓN DE VUELO**.

# VARIANTE CIUDAD DE SALIDA

Reparte el siguiente número de cartas de CIUDAD a cada jugador:

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

De 2 a 3 jugadores: devuelve a la caja las cartas que sobran, ya que no se utilizarán para este juego. Con 5 jugadores: aparta la carta que sobra por ahora: la añadirás a las otras cartas restantes que se convertirán en los **HUBS** para este juego (ver más abajo). Cada jugador elige en secreto una de las cartas que ha recibido: será su **HUB**. Cuando todos los jugadores estén listos, revelarán simultáneamente la carta que eligieron. Como en un juego normal, cada jugador gana la cantidad de dinero y el número de **PUNTOS DE GLORIA** indicados en su carta (coloca el cubo de tu color en el marcador hasta ese valor de puntos). A continuación, cada jugador descarta una de las cartas que aún tiene en la mano, sin revelarla. Vuelve a poner estas cartas en la caja, ya que no se utilizarán más en esta partida. Las cartas restantes (6 cartas para una partida de 2, 3 o 5 jugadores, 8 cartas para una partida de 4 jugadores) se convierten en los **HUBS** de esa partida.

### LEYENDA DEL TIEMPO DADOS AMARILLOS

- CIELO DESPEJADO (CAVOK) -1 fuel
- SOBRECALENTAMIENTO DEL MOTOR -1 fuel + Haz una prueba de FALLO DEL MOTOR
- TORMENTA -2 fuel -2 resistencia
- TURBULENCIA SEVERA -3 resistencia
- PÉRDIDA DE POTENCIA -1 fuel + descartar 1 carta CARGO y pagar su precio al banco.

### DESCRIPCIÓN DE LAS TARJETAS CREW

- \$ -10 000** **PERMANENTE RAIDER**: Carta de la TRIPULACIÓN. Una vez por vuelo: Permite volver a lanzar un dado amarillo.
- \$ -25 000** **PERMANENTE SMUGGLER**: carta CREW. Te permite evitar los registros de aduanas y entregar de forma segura cartas de SMUGGLING CASE en una oficina de ADUANAS para cobrar 30.000 \$.
- \$ -5 000** **PERMANENTE ENGINE EXPERT**: carta CREW. Una vez por vuelo: permite tirar un dado negro ENGINE.

- INGRESOS**
- AVIÓN DE SALIDA**
- RESISTENCIA**
- COMP. TECNOLÓGICA**

- HENRI GUILLAUMET**
- ADRIENNE BOLLAND**
- ANTONIO LOCATELLI**
- AMELIA EARHART**
- GUY MENZIES**
- JEAN BATTEN**

