

REGLES DU JEU



La Première Guerre mondiale a vu l'essor incroyable de l'aviation. La paix revenue, beaucoup de pilotes sont sans emploi et les premiers As risquent désormais leur vie pour un salaire dérisoire dans des cirques aériens. Cette belle invention qu'est l'aéronautique a-t-elle un avenir hors du domaine militaire ? Des industriels visionnaires tels que Pierre-Georges Latécoère le pensent. Ils misent sur le potentiel commercial de cette aviation encore juvénile et imaginent un futur radieux où les avions relieront les peuples d'un continent à l'autre, par-delà les frontières, les déserts et les océans. Tous les calculs confirment l'opinion des spécialistes : l'idée est irréalisable. Il ne reste qu'une seule chose à faire : la réaliser !

C'est l'histoire de cet âge d'or de l'aviation civile que le jeu Air Postal vous propose de revivre. Parcourez le monde aux commandes d'avions entrés dans l'histoire, en incarnant des pilotes de légende, vétérans des premières lignes aériennes (Aéropostale, Pan American, ...), aventuriers et pionniers, héroïnes illustres ou explorateurs. Dans un mélange de prise de risque et d'évolution technologique, vous devrez alterner la réalisation de missions marchandes parfois lucratives, impliquant la livraison de courrier ou de précieuses cargaisons ou même le transport d'encore rares passagers, et l'accomplissement d'exploits aéronautiques audacieux et périlleux tels que le franchissement d'un désert ou d'un océan. Gloire et renommée récompenseront les pilotes les plus téméraires, les plus chanceux... ou les mieux préparés !



Résumé du jeu

La partie commence à l'aube des années 20, et les joueurs-pilotes ont pour but d'ouvrir les premières routes aériennes. Pour cela, vous n'aurez à disposition que quelques biplans militaires de la Première Guerre mondiale tels que le Breguet XIV, recyclés en avions de transport poussifs. Ces machines, souvent dépassées, sous-motorisées, vous obligeront à vous aventurer que sur les routes les plus courtes. Puis grâce au développement technologique et commercial, vous aurez accès à des avions de plus en plus performants, vous permettant d'explorer le monde sur des distances plus importantes. Alors sera venu le temps de tenter d'accomplir des grandes premières, telles que la traversée de l'Atlantique, le franchissement de la cordillère des Andes, voire le tour du globe, exploits qui vous assureront d'entrer dans le panthéon des plus grands pilotes de l'Histoire !

Sommaire

■ Durée d'une partie -----	2	■ Action vols -----	8
■ Résumé du jeu et but du jeu ----	2	- Chargement	
■ Conditions de fin de partie ----	2	- Preflight Check	
■ Matériel de jeu -----	3	- Effectuer un vol	
■ Mise en place -----	4/5	- Livraison	9
■ Comment choisir son avion ----	6	- Interruption du vol	9
■ Comment choisir son pilote ----	6	■ Fin de partie -----	9
■ Tour de jeu -----	7	■ Aide de jeu	10
■ Action objectifs -----	7	- Cartes Objectif	
■ Action maintenance -----	7	- Cartes Cargo/Pax	
- unlock		- Cartes Crew/System de départ	
- upgrade		- Cartes Crew/System Basic	11
- changement d'avion		- Cartes Crew/System Expaert	11
- Acheter un avion d'occasion		■ Variante Villes de Départ	11
		■ Variante Epic Ending	11
		■ Variante d'initiation	12
		■ FAQ	12

But du jeu

Devenir un pilote de légende en accumulant le plus de POINTS DE GLOIRE. Les POINTS DE GLOIRE sont obtenus durant la partie en volant jusqu'à une VILLE ÉTAPE, en réalisant un OBJECTIF ou en accomplissant un vol en PREMIERE MONDIALE. De plus, en fin de partie les joueurs gagnent également des POINTS DE GLOIRE en fonction du NIVEAU TECHNOLOGIQUE de leur avion et de la somme d'argent qu'ils possèdent.

Durée d'une partie

La durée d'une partie dépend principalement du nombre de joueurs :

- Compter 30 mn par joueur et 15 mn par joueur en mode INITIATION.

Conditions de fin de partie

La partie se termine dès qu'un joueur atteint à la fin de son tour de jeu le nombre suivant de POINTS DE GLOIRE:

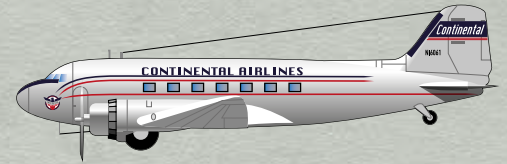
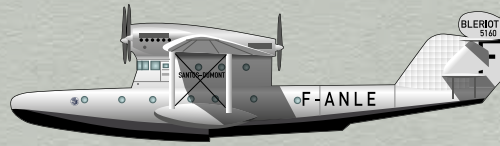
- 50 pts
- 40 pts
- 30 pts

Charles A. Lindbergh

Jean Batten

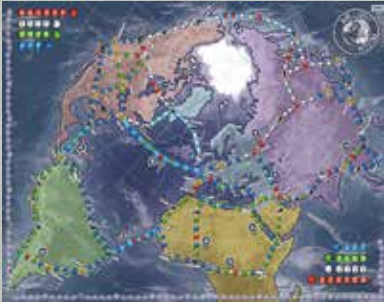
Amelia Earhart





WELCOME IN THE AIR

Matériel de jeu



■ 1 plateau de jeu avec un recto CARTE MONDE et un verso CARTE ATLANTIQUE



■ 1 plateau MANCHE À AIR pour la gestion du tour de jeu (mode EXPERT)

■ 13 dés MÉTÉO



■ 40 cartes VILLE : elles sont utilisées pour définir les VILLES DE DÉPART ou les VILLES ÉTAPES (objectifs communs) de la partie. Il y a 8 cartes par continent.



■ 81 cartes OBJECTIF : elles définissent les objectifs individuels que les joueurs vont tenter de remplir durant la partie. Toutes les cartes OBJECTIF sont reconnaissables à leur cadre en damier. Il y a 3 familles de cartes OBJECTIF :

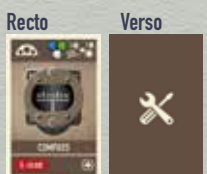
- 12 cartes AIR ROUTE (Liaison aérienne) par continent
- 16 cartes TRAVELLER VIP (Very Important Passenger),
- 5 cartes DIPLOMACY (Diplomatie).

109 cartes LOAD (Chargement), comprenant:

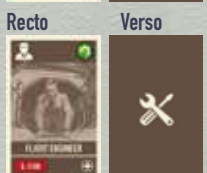


■ 42 cartes CARGO (cargaison) : 12 cartes MAIL Delivery (Livraison de courrier), 4 cartes PRIORITY LETTER (Lettre prioritaire), 6 cartes SMUGGLING Case (caisse de contrebande), 14 cartes DIPLOMATIC BAG (Valise diplomatique) et 6 cartes FUEL (Carburant)

■ 9 cartes PAX (Pax on board : Passager à bord)



■ 25 cartes SYSTEM (Équipement): 4 x MET REPORT, 12 x SYSTEM BASIC (4 x COMPASS, 4 x AUTOPILOT et 4 x GYROSCOPE), et 8 x SYSTEM EXPERT (cartes avec logo XP : 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)



■ 19 cartes CREW (Équipage) : 4 x CO-PILOT, 12 x CREW BASIC (4 x FLIGHT ENGINEER, 4 x NAVIGATOR, 4 x RADIO) et 4 x CREW EXPERT (cartes avec logo XP : 1 x FUEL EXPERT, 1 x METEOROLOGIST, 1 x VETERAN)



■ 36 cartes AVION

INITIATION EXPERT



■ 8 cartes PILOTES

Recto FEMME Verso HOMME



■ 5 cartes postales SETUP : ces cartes proposent des configurations de départ (pilotes, VILLES DE DÉPART et VILLES ÉTAPES).



■ 4 cockpits (1 par joueur) permettant de positionner une tuile AVION et une tuile PILOTE, et 4 réglettes permettant de positionner les cartes CARGO, PAX, SYSTEM et CREW



■ 80 billets de banque d'une valeur de 20x5 \$, 20x10 \$, 20x20 \$ et 20x50 \$

■ Des pièces en bois de 4 couleurs différentes avec pour chaque joueur :

■ 2 pions MARQUEUR : 1 MARQUEUR Compteur de point et 1 MARQUEUR Ordre de tour

■ 20 cubes : pour marquer le NIVEAU D'ENDURANCE sur le cockpit, le passage dans les VILLES ÉTAPES, les vols en première mondiale et la réalisation d'objectifs

■ 1 meeple avion pour indiquer la position du joueur sur le plateau de jeu

■ 8 jetons anneaux pour marquer sur le plateau l'emplacement des VILLES ÉTAPES de la partie.

Mise en place

H Constituez les 6 pioches des cartes SYSTEM & CREW qui seront disponibles lors de cette partie. Pour cela, positionnez les 6 types de cartes SYSTEM & CREW BASIC (COMPASS, FLIGHT ENGINEER, AUTOPILOT, NAVIGATOR, GYROSCOPE et RADIO) sur leur emplacement respectif (4 cartes pour chaque type). Puis mélangez les cartes SYSTEM & CREW EXPERT (cartes avec le logo XP) et tirez au hasard les cartes à répartir dans chacune des 6 pioches des cartes SYSTEM & CREW, suivant le nombre de joueurs:

1 à 2 joueurs = 1 carte par emplacement, 3 joueurs et plus = 2 cartes par emplacement

Note: les 6 pioches sont positionnées face cachée et seront débloquées successivement durant la partie (voir action MAINTENANCE), en les mettant face visible. Seules les pioches positionnées face visible sont accessibles aux joueurs. Ranger les cartes SYSTEM & CREW EXPERT non distribuées dans la boîte : elles ne serviront pas pour cette partie.

J Chaque joueur place un marqueur à sa couleur sur la position correspondante à la valeur de sa carte VILLE DEPART. Il sera déplacé sur la piste de score en fonction du nombre de points gagnés ou perdus au cours de la partie.

H

D Mélangez les cartes CARGO & PAX pour constituer une pioche que vous placez dans le 1er emplacement du distributeur de cartes CARGO & PAX.

Défausse

D

Défausse

C Mélangez les cartes OBJECTIF des decks des continents mentionnés dans le SETUP avec les 5 cartes DIPLOMATIE. (Dans cet exemple, le deck EU et le deck NA). Constituez une pioche.

EU NA

I Déterminez aléatoirement un premier ordre de jeu et placez les pions cylindriques de chaque joueur dans cet ordre sur la piste MANCHE À AIR.

E Disposez le nombre indiqué (fonction du nombre de joueurs) de cartes OBJECTIF et CARGO & PAX sous la forme de 2 rivières.

H

I

B

J

A

B

J

B Installez la pioche des cartes CO-PILOT (4 cartes) et celle des cartes MET REPORT (4 cartes). Elles sont disposées face visible.

G Mettez les dés MÉTÉO à portée des joueurs.

A Choisissez le plateau de jeu indiqué sur le SETUP. Dans cet exemple, il peut s'agir du plateau ATLANTIC ou WORLD.



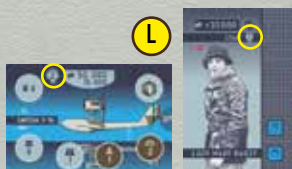
K Positionnez près du plateau les cartes VILLES ÉTAPES indiquées dans la rubrique OUTSTATIONS de la carte postale SETUP, et placez un anneau blanc à l'emplacement de chacune d'elles afin que tous les joueurs puissent les repérer facilement. Ce sont les objectifs communs à tous les joueurs pour cette partie.



L Dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur choisit un avion parmi ceux ayant un NIVEAU TECHNOLOGIQUE égal ou inférieur au chiffre indiqué sur sa tuile PILOTE, puis insère dans son cockpit la tuile AVION correspondante, sur sa face EXPERT (logo XP).



F Constituez la banque en triant les billets et positionnez-les près du plateau de jeu à portée des joueurs.



Dans cet exemple, la valeur du niveau d'avion de départ de Mary Bailey est 2.

J Dans l'ordre du tour, chaque joueur :

- 1- choisi un pilote parmi ceux proposés sur la carte postale SETUP retenue pour cette partie. La ville associée au pilote choisi est la VILLE DE DÉPART du joueur.
- 2- gagne le nombre de POINTS DE GLOIRE indiqué sur la carte de sa VILLE DE DÉPART (ces valeurs sont répétées sur la carte postale SETUP), et la positionne près de son cockpit.
- 3- place son meeple AVION à l'emplacement de sa VILLE DE DÉPART sur le plateau.

Comment choisir son avion ?

MAX FUEL

NIVEAU TECHNOLOGIQUE

PRIX D'ACHAT

PRIX DE REVENTE

RANGE

LATÉ 26

F-AILE

XP

CARGO

PAX

CREW

SYSTEM

LOAD

Dans la variante d'INITIATION, on utilise le verso des cartes. Les avions n'ont qu'une seule valeur LOAD. Toutes les cartes CARGO, PAX, CREW et SYSTEM sont regroupées dans cette valeur.

- **MAX FUEL** (carburant max) : la valeur indiquée correspond à la quantité maximale de carburant (FUEL) pouvant être contenue dans les réservoirs de cet avion.
- **RANGE** (rayon d'action) : la valeur indiquée correspond à la distance maximale que peut franchir l'avion durant un tour de jeu (voir action VOLS). Cette distance est exprimée en nombre de dés, et correspond à la distance réalisée lors d'un seul vol ou au cumul des distances des vols successifs accomplis par le joueur durant son tour de jeu.
- **NIVEAU TECHNOLOGIQUE** : cette valeur reflète le niveau de performance de cet avion et symbolise les progrès apportés par les constantes évolutions technologiques: plus le NIVEAU TECHNOLOGIQUE d'un avion est élevé, plus celui-ci est globalement performant.
- **PRIX D'ACHAT** : c'est la somme que vous devez payer à la banque pour l'acquisition de cet avion lorsque vous en êtes le premier acquéreur (avion neuf).
- **PRIX DE REVENTE** : c'est la somme que vous recevez de la banque pour la revente de cet avion lorsque vous souhaitez en acquérir un autre, ou la somme que vous devez payer à la banque pour racheter cet avion après qu'un autre joueur l'ait revendu (avion d'occasion).
- **Valeurs de LOAD**: les valeurs indiquées correspondent au nombre maximum de cartes LOAD pouvant être à bord de cet avion, pour chaque catégorie de cartes:
 - **CARGO** : nombre maximum de cartes CARGO (MAIL, PRIORITY LETTER, PARCELS, DIPLOMATIC BAG, FUEL)
 - **PAX** : nombre maximum de cartes PAX (PAX ON BOARD). Attention, les cartes OBJECTIF «TRAVELLER VIP» (Very Important Passenger) sont considérées comme des cartes PAX.
 - **CREW** : nombre maximum de cartes CREW (COPILOT, NAVIGATOR, RADIO, FLIGHT ENGINEER., etc...)
 - **SYSTEM** : nombre maximum de cartes SYSTEMS (MET REPORT, COMPASS, GYROSCOPE, CARGO DOOR, FLAPS, etc...)

Comment choisir son pilote ?

REVENUS

COMPETENCE TECHNOLOGIQUE

NIVEAU TECHNOLOGIQUE

ENDURANCE

- **REVENUS** : c'est la somme d'argent que reçoit le joueur chaque fois qu'il choisit l'action « OBJECTIFS »
- **NIVEAU TECHNOLOGIQUE** de l'avion de départ : l'avion que choisit le joueur au début de la partie doit être de ce NIVEAU TECHNOLOGIQUE ou d'un niveau inférieur.
- **COMPETENCE TECHNOLOGIQUE** : c'est la capacité de progression du pilote lorsqu'il change d'avion. La valeur indiquée correspond à l'écart maximum entre le NIVEAU TECHNOLOGIQUE du nouvel avion et celui de l'ancien.
- **ENDURANCE** : représente les compétences du pilote (dextérité, réflexes, vision, facultés d'analyse, etc...) qui diminuent avec la fatigue accumulée lors du vol. Les points sont dépensés lors du vol, et remontés au niveau maximum entre chaque tour de jeu.

AVION DE DÉPART \$ REVENUS ENDURANCE COMP. TECHNOLOGIQUE

DIEUDONNÉ COSTES	JEAN MERMOZ	HOWARD HUGHES	FREIHERR VON HÜNFELD
MARYSE BASTIÉ	HÉLÈNE DUTRIEU	HARRIET QIMBY	MARGARET VON ERTZDORF
RICHARD BYRD	JOHN ALCOCK	JOAQUIN LORIGA	ITALO BALBO
JESSIE COLEMAN	LADY MARY BAILEY	POLINA DENISOVNA OSIPENKO	CARINA NEGRONE

Le conseil d'Amelia

Choisissez la variante PARTIE D'INITIATION pour jouer avec une version simplifiée des règles et vous familiariser en douceur avec les mécaniques ou faire découvrir le jeu à des joueurs novices lors de parties plus rapides. Une fois les règles de base maîtrisées, vous profiterez pleinement du jeu en mettant en oeuvre toutes ses fonctionnalités! Cette fois plus de place au hasard: tout (ou presque!) est sous contrôle. Ce sont vos choix qui vous conduiront au succès ou à l'échec, car si la chance peut vous faire espérer la réussite, la malchance seule ne saurait expliquer la faillite !

Tour de jeu :

Dans l'ordre du tour de la MANCHE À AIR, chaque joueur positionne son jeton au premier emplacement disponible de l'une des 3 actions possibles, qui sont résolues dans cet ordre:

action OBJECTIFS ■ prendre une carte OBJECTIF et percevoir ses REVENUS.

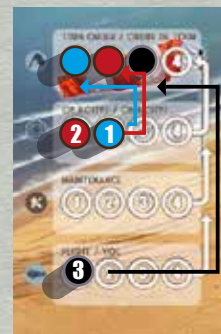
action MAINTENANCE ■ débloquer une pioche de cartes SYSTEM & CREW, améliorer ou changer d'avion.

action VOLS ■ charger son avion avec des cartes LOAD et PAX disponibles, acheter du carburant (FUEL), des cartes CO-PILOT ou MET REPORT, et se déplacer sur le plateau. Les joueurs positionnés sur l'action OBJECTIFS la réalisent dans leur ordre d'arrivée, puis ceux de l'action MAINTENANCE et enfin ceux de l'action VOLS. Lorsque tous les joueurs ont terminé leurs actions, procédez à la REMISE EN SERVICE avant de passer au tour suivant.

REMISE EN SERVICE

■ Remontez les marqueurs de tour des joueurs dans la MANCHE À AIR afin de déterminer l'ordre du prochain tour de jeu. Pour cela, remontez d'abord ceux positionnés dans l'action OBJECTIFS, puis MAINTENANCE et enfin VOLS. Si plusieurs joueurs sont positionnés dans une ligne d'action, les marqueurs sont remontés dans l'ordre inverse de leur position (du dernier vers le premier).

Dans cet exemple Bleu sera le premier joueur du tour suivant, suivi par Rouge puis Noir.



■ Défaussez la carte la plus à droite des rivières de cartes OBJECTIFS et CARGO & PAX, puis reconstituez les rivières. Lorsque la pioche des cartes OBJECTIF ou CARGO & PAX est vide, mélangez la défausse correspondante pour constituer une nouvelle pioche. Les tours de jeu se succèdent dans l'ordre de la MANCHE À AIR jusqu'à ce qu'un des joueurs déclenche le dernier tour.

Action OBJECTIFS

Vous percevez de la banque les REVENUS figurant sur votre carte PILOTE. Puis en fonction de l'ordre d'arrivée sur l'action objectif, chaque joueur présent choisit une carte OBJECTIF parmi celles disponibles dans la rivière, ou celle sur le dessus de la pioche. Attention: dans tous les cas, vous devez prendre une carte: il n'est pas possible d'en prendre plusieurs ou aucune.

action MAINTENANCE

L'action MAINTENANCE permet au joueur de procéder à un UNLOCK (débloquage) d'une pioche de cartes SYSTEM & CREW, à un UPGRADE (amélioration) de son avion ou à un CHANGEMENT d'avion.

UNLOCK (débloquage) d'une pioche de cartes SYSTEM & CREW

Si aucun autre joueur ne l'a déjà fait lors de ce tour, vous pouvez débloquer une des 6 pioches de cartes SYSTEM & CREW encore positionnées face cachée. Pour cela, retournez simplement la pioche face visible et prenez connaissance des cartes qui l'a constituée. Elles sont maintenant disponibles à l'achat (voir UPGRADE).



UPGRADE (amélioration) de l'avion

À votre tour, vous pouvez acheter une ou plusieurs cartes parmi les pioches débloquées de cartes SYSTEM & CREW.

Puis le joueur suivant dans l'action MAINTENANCE procède de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs présents dans l'action MAINTENANCE aient joué.

Vous ne pouvez pas installer dans votre avion plus d'un exemplaire de la même carte, et en respectant toujours la limite du nombre d'emplacements SYSTEM ou CREW, selon le cas, encore disponibles dans votre avion.

Dans le cadre d'un UPGRADE, vous pouvez également défausser des cartes SYSTEM & CREW que vous avez acquises lors de tours précédents, mais leur coût ne vous est pas remboursé.

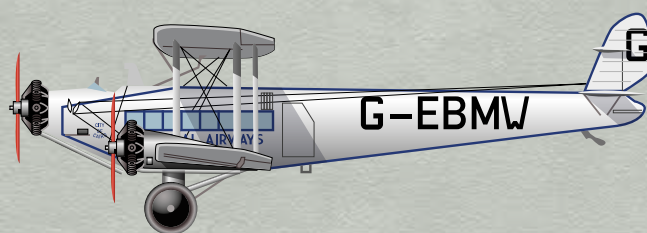
Lorsqu'une carte est défaussée:

- si c'est une carte SYSTEM & CREW BASIC (cartes sans le logo XP): elle est remise face visible dans sa pioche sur le plateau MANCHE À AIR.

- si c'est une carte SYSTEM & CREW EXPERT (cartes avec logo XP): elle est remise face visible dans une des pioches débloquées de cartes SYSTEM & CREW.

Acheter un avion d'occasion

Les 3 premières tuiles AVION placées sur le sommet de la pile des avions d'occasion peuvent être acquise par un joueur. Il n'y a donc au maximum que 3 avions d'occasion disponibles à la vente à un instant donné. Le prix à régler pour l'acquisition d'un avion d'occasion est le PRIX DE REVENTE figurant sur la tuile de celui-ci.



CHANGEMENT d'avion

Si vous souhaitez remplacer votre avion actuel par un nouvel avion:

A- La différence de NIVEAU TECHNOLOGIQUE entre votre avion actuel et celui que vous souhaitez acquérir doit être égale ou inférieure à la valeur de COMPÉTENCE TECHNOLOGIQUE de votre pilote.

B- Vous touchez de la banque le PRIX DE REVENTE de votre avion actuel, puis vous réglez à la banque le PRIX D'ACHAT du nouvel avion moins. Vous devez régler immédiatement l'intégralité de cette somme: la banque ne fait pas de crédit! Si les caractéristiques du nouvel avion ne vous permettent pas de conserver l'intégralité des cartes LOAD (CARGO, PAX, SYSTEM ou CREW) en votre possession, vous devez défausser les cartes que vous ne pouvez garder à bord de votre avion:

- si c'est une carte CARGO ou PAX: mettez la carte dans sa défausse et remboursez à la banque la prime normalement perçue pour sa livraison (exemples: 5 000 \$ pour une carte MAIL, 15 000 \$ pour une carte PAX ON BOARD, etc...). Note: payez 10 000 \$ s'il s'agit d'une carte SMUGGLING CASE, et s'il s'agit d'une carte TRAVELLER VIP, vous devez payer les 15 000 \$ mais ne décomptez pas les POINTS DE GLOIRE liés à cet objectif.

- si c'est une carte SYSTEM ou CREW: défaussez la carte dans sa pioche de cartes SYSTEM & CREW sur le plateau MANCHE À AIR, sans percevoir de remboursement pour son coût. Note: si c'est une carte SYSTEM & CREW EXPERT (cartes avec logo XP): elle est remise face visible dans une des pioches débloquées de cartes SYSTEM & CREW.

C- Installez dans votre cockpit la tuile AVION que vous venez d'acquérir, et placez celle de l'avion que vous venez de revendre sur la pile des avions d'occasion.

ATTENTION: certaines tuiles AVION possèdent un prix de revente égal à 0. Il s'agit d'avions uniques, souvent destinés à l'accomplissement de grands raids. Le joueur qui s'en débarrasse ne touchera pas d'argent pour la revente et la tuile AVION ne rejoint pas la pile des avions d'occasion: elle est défaussée définitivement et ne pourra plus être utilisée durant cette partie.



Dans cet exemple, St Exupéry passe d'un avion de niveau 3 à un avion de niveau 5, ce que permet sa COMPÉTENCE TECHNOLOGIQUE. Il doit régler à la banque: $80\ 000 \$ - 10\ 000 \$ = 70\ 000 \$$. Le nouvel avion ayant les mêmes valeurs de LOAD (CARGO, PAX, CREW et SYSTEM), St-Exupéry peut conserver les cartes LOAD qu'il possède.

action VOLS

L'action VOLS vous permet de CHARGER L'AVION en cartes CARGO ou PAX, d'effectuer un PREFLIGHT CHECK (checklist avant vol) qui vous permettra de compléter le plein de carburant de votre avion, ou d'acquiescer de précieuses aides au pilotage, puis enfin d'EFFECTUER UN VOL (ou plusieurs vols si les conditions sont réunies) avec l'avion, afin de procéder à la LIVRAISON du précieux chargement, gagner les primes correspondantes, et bien sûr tenter d'OUVRIR UNE NOUVELLE ROUTE et donc remplir des objectifs!

CHARGER L'AVION avant le décollage:

A votre tour, piochez 1 carte LOAD (CARGO ou PAX) parmi celles disponibles dans la rivière des cartes LOAD. Puis le joueur suivant dans l'action VOLS procède de même, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes LOAD disponibles ou que tous les joueurs présents dans l'action VOLS aient passé. Lors du CHARGEMENT, veillez à toujours respecter la limite du nombre d'emplacements CARGO ou PAX, selon le cas, encore disponibles dans votre avion.



PREFLIGHT CHECK (checklist avant vol) :

Après le CHARGEMENT et avant d'EFFECTUER UN VOL, vous pouvez acheter du FUEL (carburant), un WEATHER REPORT ou encore embaucher un CO-PILOT, et enfin vérifier que votre pilote est APTE AU VOL.

Achat d'un MET REPORT: si vous avez au moins 1 emplacement SYSTEM disponible dans votre avion, vous pouvez acheter une carte MET REPORT disponible dans la pioche et l'installer à bord de votre avion. Réglez le coût à la banque.

Embaucher un CO-PILOT: si vous avez au moins 1 emplacement CREW disponible dans votre avion, vous pouvez acheter une carte CO-PILOT disponible dans la pioche et l'installer à bord de votre avion. Réglez le coût à la banque.

Achat de FUEL : chaque incrément de la jauge FUEL coûte 5 000 \$, et vous ne pouvez pas dépasser le niveau MAX FUEL de votre avion. Réglez à la banque le coût du carburant que vous souhaitez acheter, puis positionnez l'aiguille de la jauge FUEL de votre cockpit sur sa nouvelle valeur (rappel: le niveau est à zéro en début de partie).

APTE AU VOL : placez le cube sur la plus grande valeur d'ENDURANCE indiquée sur votre tuile PILOTE.

Vous êtes maintenant prêts à voler! Souvenez-vous que les niveaux de FUEL et d'ENDURANCE vont décroître lors du vol, en fonction des difficultés rencontrées. Il vous faudra à tout prix éviter qu'une des deux jauges FUEL ou ENDURANCE tombe sous zéro avant la fin du vol!



Au positionne au début de chaque action de vol le marqueur d'ENDURANCE sur la valeur max du pilote.

Dans cet exemple, l'avion est complètement chargé puisque le niveau maximum de CARGO et PAX est à son maximum (3 CARGO et 2 PAX).

EFFECTUER UN VOL :

A votre tour, vous aller effectuer un ou plusieurs vols entre deux villes. Pour cela, prenez les dés correspondants aux cases de la route choisie (1 dé de la couleur correspondante par case), puis lancez-les avant de les résoudre dans l'ordre de leur position sur le plateau. Pour chaque case du déplacement, vous devez dépenser les points de FUEL et d'ENDURANCE indiqués sur le dé correspondant. Vous pouvez choisir d'appliquer les effets de vos cartes SYSTEM & CREW.

■ Si les valeurs de FUEL et d'ENDURANCE sont égales ou supérieures à 0 après le passage sur la dernière case du parcours, votre avion atterrit sans encombre à la ville de destination du vol. Si la valeur de FUEL ou d'ENDURANCE passe sous 0, votre avion n'atteint pas sa destination ! (voir rubrique INTERRUPTION DU VOL)

Note: le vol n'est pas interrompu si la valeur d'ENDURANCE tombe à zéro avant la der-

nière case du parcours, par contre le vol est interrompu si la valeur de FUEL tombe à zéro avant d'avoir passé la dernière case du parcours et atteint la ville de destination.

■ Si vous avez atteint la ville de destination (hangar, douanes, grande ville ou ambassade), vous pouvez procéder à la LIVRAISON.

Enfin, si le RANGE de votre avion et vos niveaux de FUEL et d'ENDURANCE le permettent, vous pouvez choisir de continuer votre voyage et EFFECTUER UN VOL à nouveau. Attention: dans ce cas, vous ne pouvez pas reprendre des cartes LOAD, ni racheter du FUEL ou augmenter votre niveau d'ENDURANCE, vous devez continuer votre voyage avec les niveaux actuels.



Dans cet exemple :
l'avion rouge veut voler de Berlin vers Moscow. Les dés donnent le résultat suivant :
- beau temps (-1 FUEL)
- vent de face (-2 FUEL)
- neige (-1 FUEL et -2 ENDURANCE)
donc un total de -4 FUEL et -2 ENDURANCE.

LIVRAISON

Si vous êtes parvenus à la destination de votre vol, vous pouvez profiter de cette escale pour déposer une carte LOAD (CARGO ou PAX) de votre choix, et peut-être remplir quelques objectifs!

- Dépose d'une carte LOAD

ATTENTION : par défaut, on ne peut livrer qu'une seule carte LOAD (CARGO ou PAX) à chaque escale. Pour chaque carte LOAD livrée, un espace de chargement de l'avion est libéré. Vous recevez de la banque l'éventuelle prime correspondante, puis remettez la carte dans sa défausse.



Attention: si vous livrez une carte «DIPLOMATIC BAG» (valise diplomatique) en lien avec une carte OBJECTIF «DIPLOMACY» (diplomatie) que vous possédez, ou une carte OBJECTIF «TRAVELLER VIP» (very important passenger), ne remettez pas cette carte dans la défausse. Vous la conservez pour le décompte final des points (cette carte ne sera donc plus disponible pour le reste de la partie).



- Bilan des OBJECTIFS «Air Route»

Si à l'issue du vol vous avez atteint une première ville figurant sur une ou plusieurs de vos cartes OBJECTIF «AIR ROUTE» : placer un de vos cubes sur la ou les cartes concernées pour enregistrer votre passage. Si à l'issue du vol vous avez réalisé un objectif (AIR ROUTE, DIPLOMACY, VIP...), vous gagnez immédiatement les primes correspondantes (points de gloire et argent si applicable). Ne remettez pas dans la défausse les cartes des objectifs que vous avez réalisés : conservez ces cartes qui ne seront donc plus disponibles pour le reste de la partie, et pourront servir si besoin pour vérifier le décompte final des points.



- Atterrissage dans une VILLE ETAPE

Si à l'issue du vol vous avez atteint pour la première fois une VILLE ETAPE: posez un cube à votre couleur sur la carte ville correspondante, et gagnez immédiatement une des 2 récompenses proposées (points de gloire OU argent). Note : un passage ultérieur dans cette même VILLE ETAPE ne vous apportera aucune récompense (points de gloire ou argent).



- Accomplissement d'une GRANDE PREMIERE

Si le vol que vous venez d'accomplir fait partie des GRANDES PREMIERES (voir picto sur le plateau) et que vous êtes le premier à l'avoir réalisé, vous gagnez immédiatement les POINTS DE GLOIRE correspondants (placez un cube à votre couleur sur le picto pour enregistrer votre passage).

- Décollage vers une nouvelle destination

Si le RANGE de votre avion et vos réserves de FUEL et d'ENDURANCE le permettent, vous pouvez à nouveau EFFECTUER UN VOL. Sinon votre tour s'arrête là.

INTERRUPTION DU VOL : PANNE et CRASH

Il y a INTERRUPTION DU VOL si la valeur de FUEL ou d'ENDURANCE tombe sous 0 lors du vol: dans ce cas, votre avion n'atteint pas sa destination !

Une INTERRUPTION DE VOL peut conduire à une PANNE ou un CRASH suivant le type de vol (SURVOL MARITIME ou SURVOL TERRESTRE) et le type de votre AVION (TERRESTRE ou HYDRAVION).

Les routes de SURVOL MARITIME sont signalées par un halo bleu sur le plateau de jeu. Les routes de SURVOL TERRESTRE sont celles sans ce halo bleu.

Un avion de type TERRESTRE est reconnaissable grâce à ce pictogramme :

Ce type d'avion subit une PANNE en cas d'INTERRUPTION DE VOL lors d'un SURVOL TERRESTRE, ou un CRASH lors d'un de SURVOL MARITIME.

Un avion de type HYDRAVION est reconnaissable à ce pictogramme :

Ce type d'avion subit un CRASH en cas d'INTERRUPTION DE VOL lors d'un SURVOL TERRESTRE, ou une PANNE lors d'un de SURVOL MARITIME.

Certains avions sont de type AMPHIBIE car pouvant être équipés de flotteurs et/ou de roues, ils sont considérés comme étant à la fois du type TERRESTRE et HYDRAVION sont reconnaissables à la présence de ces 2 pictogrammes :

Ce type d'avion subit une PANNE en cas d'INTERRUPTION DE VOL lors d'un SURVOL TERRESTRE ou MARITIME.

Note: si le picto «FLOATS» est entre parenthèse sur la carte AVION, cela veut dire qu'il faut installer la carte SYSTEM «FLOATS» à bord de l'avion pour qu'il soit considéré comme étant de type AMPHIBIE. Sans cette carte SYSTEM «FLOATS», l'avion est considéré comme étant de type «TERRESTRE».



Le conseil d'Antoine

Avec l'avion, nous avons appris la ligne droite, mais ce qui importe, ce n'est pas d'arriver, mais d'aller vers ! Mais voyez-vous, quand on veut faire de l'esprit, il arrive qu'on mente un peu : amis pilotes, il y a certes de la poésie à prendre tous les risques et miser sur la seule providence pour arriver à destination, mais poursuivez cette voie et vous n'y gagnerez assurément qu'une gloire posthume aussi amère qu'éphémère ! L'expérience d'un vol accompli sans histoire vous amènera à vous poser cette question cruciale : redécoller et poursuivre le périple malgré la menace grandissante d'un possible crash, ou attendre sagement le tour suivant pour tenter ce nouveau vol ? Victoire ou défaite se dessineront dans ces choix. Il n'y a pas de fatalité extérieure. Mais il y a une fatalité intérieure : vient une minute où l'on se découvre vulnérable. L'avenir n'est jamais que du présent à mettre en ordre : il ne s'agit pas de le prévoir, mais de le rendre possible. Alors avant de vous lancer sur une grande traversée, choisissez votre aéronef et ses équipements avec soin, ainsi que l'équipage pour vous épauler. N'oubliez pas qu'un avion de raid vous permettra de réaliser des grandes premières, mais que leur charge marchande limitée les rend fort coûteux à exploiter, alors qu'au contraire un avion de ligne vous permettra de livrer cargo et passagers qui vous apporteront beaucoup d'argent mais peut-être moins de gloire. Trouvez le bon moment pour passer de l'un à l'autre, et vice-versa.

Et tant pis si vous vous trompez : la vérité de demain se nourrit de l'erreur d'hier. Ce qui sauve, c'est de faire un pas. Encore un pas. J'ai vu le vaincu d'Échecs jouer des années durant dans l'espoir de la fête de la victoire. Car on est plus riche de ce qu'elle existe si même elle n'est point pour soi.

Conséquences en cas de PANNE ou de CRASH

En cas de PANNE, vous effectuez un atterrissage ou amerrissage forcé:

- Remettez votre meeple AVION sur la ville de départ de ce vol
- Vous conservez votre avion, votre pilote, vos cartes LOAD, mais vous perdez la totalité du FUEL consommé lors de ce vol.

- Vous perdez le nombre de points de gloire correspondant au NIVEAU TECHNOLOGIQUE de votre avion.

Votre tour s'arrête là.

En cas de CRASH, votre avion et son pilote disparaissent à jamais, perdus pour l'éternité dans la solitude des immensités désertiques ou engloutis par les flots d'un océan déchaîné!

- Remettez votre meeple AVION sur la ville de départ de ce vol
- Vous perdez l'intégralité de vos cartes LOAD (CARGO & PAX, SYSTEM & CREW) ainsi que les éventuelles cartes OBJECTIF «TRAVELLER VIP» à bord de votre avion lors du CRASH : défaissez les cartes (elles retournent dans la boîte pour le reste de la partie), sans en payer le coût.

- Vous perdez la totalité du FUEL consommé lors de ce vol

- Défaussez votre tuile PILOTE (elle retourne dans la boîte pour le reste de la partie) et prenez un nouveau pilote parmi ceux encore disponibles.

- Défaussez votre tuile AVION (elle retourne dans la boîte pour le reste de la partie) et prenez, sans en payer le coût, un avion parmi ceux encore disponibles (neufs ou d'occasion). Attention, vous devez choisir un avion ayant un NIVEAU TECHNOLOGIQUE inférieur à celui de l'avion que vous venez de perdre.

- Votre disparition tragique mais glorieuse contribue à la dimension légendaire de l'histoire de l'aviation : vous gagnez 3 POINTS DE GLOIRE, ou 5 POINTS DE GLOIRE si vous aviez au moins un «TRAVELLER VIP» à bord de votre avion lors du CRASH ! Attention, lorsque 3 pilotes ont disparu durant la partie, la presse se désintéresse du sujet et les éventuelles disparitions suivantes n'apportent plus aucun POINT DE GLOIRE.

Votre tour s'arrête là.



Fin de partie

Le premier joueur à remplir les conditions de fin de partie à la fin de son tour de jeu déclenche la fin de partie. Son tour s'arrête à la fin de ce vol, et les joueurs après lui n'ayant pas encore joué dans le tour en cours terminent leurs actions. On procède alors au décompte des POINTS DE GLOIRE :

- Les joueurs ayant des objectifs non réalisés doivent soustraire les points correspondants de leur total de POINTS DE GLOIRE.

- Chaque joueur ajoute le NIVEAU TECHNOLOGIQUE de son avion à son total de POINTS DE GLOIRE.

- Chaque joueur vend son avion, perçoit de la banque la somme correspondante, puis fait le total de l'argent qu'il possède: chaque tranche de 50 000 \$ rapporte 1 POINT DE GLOIRE supplémentaire.



AIDE DE JEU

DESCRIPTION DES CARTES OBJECTIF

ROUTE AÉRIENNE



L'ouverture de nouvelles routes aériennes permet de gagner des POINTS DE GLOIRE et de l'argent. Placez un cube de votre couleur sur une carte AIR ROUTE que vous possédez lorsque votre avion se trouve sur l'un des deux lieux qui y sont mentionnés. L'objectif est réalisé dès que votre avion rejoint le second lieu mentionné sur cette carte : recevez de la banque la somme d'argent et gagnez le nombre de POINTS DE GLOIRE indiqués. Gardez près de votre cockpit les cartes AIR ROUTE réalisées, en les retournant afin de les distinguer des éventuelles cartes AIR ROUTE non encore réalisées en votre possession.

Il est possible de réaliser plusieurs objectifs AIR ROUTE lors d'un même tour de jeu. Les points des cartes AIR ROUTE non réalisées en votre possession en fin de partie sont décomptés de votre total final de POINTS DE GLOIRE.

	HANGAR dépose possible de SMUGGLING CASE, PRIORITY LETTER (à déposer en premier) et MAIL DELIVERY
	DOUANES dépose possible de SMUGGLING CASE (Attention au contrôle douanier : voir description de la carte SMUGGLING CASE), PRIORITY LETTER (à déposer en premier) et MAIL DELIVERY
	GRANDES VILLES dépose possible de PAX ON BOARD (uniquement dans ces lieux), SMUGGLING CASE, PRIORITY LETTER (à déposer en premier) et MAIL DELIVERY
	AMBASSADES dépose possible de DIPLOMATIC BAG (uniquement si la carte est de la même couleur (Nation) que l'Ambassade), SMUGGLING CASE, PRIORITY LETTER (à déposer en premier) et MAIL DELIVERY

DESCRIPTION DES CARTES CARGO ET PAX



UTILISABLE 1X
dépose possible uniquement dans une GRANDE VILLE. Gagnez 15 000 \$ puis mettez la carte dans sa défausse.



UTILISABLE 1X
Vous ne gagnez aucune prime et mettez la carte dans sa défausse. Durant un vol, vous pouvez défausser cette carte plutôt que de dépenser 1 point de votre jauge FUEL.



UTILISABLE 1X
MAIL DELIVERY : dépose possible dans tous les lieux (HANGAR, DOUANE, GRANDE VILLE ou AMBASSADE). Gagnez 5 000 \$ puis mettez la carte dans sa défausse.



UTILISABLE 1X
PRIORITY LETTER : dépose possible dans tous les lieux (HANGAR, DOUANE, GRANDE VILLE ou AMBASSADE) avec obligation de livrer cette carte avant les autres cartes LOAD (CARGO ou PAX) chargées dans votre avion. Gagnez 5 000 \$ puis mettez la carte dans sa défausse.



CONSERVABLE
DIPLOMATIC BAG : dépose possible uniquement dans une AMBASSADE de la nation (couleur) indiquée sur la carte. Gagnez 20 000 \$ puis conservez la carte si vous possédez la carte OBJECTIF DIPLOMACY de la même nation, sinon mettez la carte dans sa défausse.



UTILISABLE 1X
SMUGGLING CASE : si dépose dans HANGAR, GRANDE VILLE ou AMBASSADE : gagnez 5 000 \$ puis mettez la carte dans sa défausse. Si dépose dans DOUANE, vous avez le choix entre :
- une livraison classique : gagnez 5 000 \$ puis mettez la carte dans sa défausse.
- une livraison frauduleuse : un joueur pioche parmi vos cartes LOAD (y compris celle-ci) une carte au hasard : si c'est une carte SMUGGLING CASE, les douaniers vous mettent à l'amende pour transport de biens illicites ! Mettez la carte dans sa défausse et payez 10 000 \$ à la banque. Votre tour s'arrête immédiatement. Si ce n'est pas une carte SMUGGLING CASE : ouf, les douaniers considèrent que tout est en règle ! Vous gagnez 20 000 \$, mettez la carte SMUGGLING CASE dans sa défausse et poursuivez votre tour de jeu normalement.

PASSAGER



TRAVELLER VIP (Very Important Passenger) :
Certains passagers sont des célébrités qui en plus de vous apporter de l'argent vous apportent de la gloire. Une carte TRAVELLER VIP est traitée comme une carte PAX ON BOARD : par conséquent, elle prend un emplacement LOAD (PAX) dans le chargement de votre avion. L'objectif est réalisé dès que votre avion transporte le passager jusqu'à la GRANDE VILLE désignée sur la carte (il doit y être déposé) : recevez de la banque la somme d'argent et gagnez le nombre de POINTS DE GLOIRE indiqués. Nous vous conseillons de garder près de votre cockpit les cartes TRAVELLER VIP réalisées, en les retournant afin de les distinguer des éventuelles cartes TRAVELLER VIP non encore réalisées en votre possession.

Les points des cartes TRAVELLER VIP non réalisées en votre possession en fin de partie sont décomptés de votre total final de POINTS DE GLOIRE.

Dans cet exemple, Anna May Wong doit se rendre à Beijing. Lorsque l'objectif est atteint, gagnez 3 points de gloire et 15 000 \$.

DIPLOMATIE



La livraison sur demande d'une valise diplomatique est une autre façon de gagner de nombreux points de gloire. Faites de votre avion le vecteur privilégié de secrètes intrigues politiques grâce aux cartes DIPLOMACY ! Ainsi, chaque carte DIPLOMATIC BAG déposée dans une ambassade de la nation correspondante vous rapporte des POINTS DE GLOIRE selon le barème indiqué sur la carte DIPLOMACY.

Attention : ne remettez pas dans la défausse une carte DIPLOMATIC BAG que vous avez livrée et qui correspond à une carte DIPLOMACY en votre possession : conservez-la près de votre cockpit, face cachée. Si vous ne parvenez pas à déposer au moins une carte DIPLOMATIC BAG de la nation mentionnée sur la carte DIPLOMACY avant la fin de la partie, le nombre de points indiqué pour la première livraison est décompté de votre total final de POINTS DE GLOIRE !

Dans cet exemple, déposer 2 valises diplomatiques dans des ambassades soviétiques (couleur rouge) durant la partie vous permettra de gagner 3 + 4 = 7 POINTS DE GLOIRE au total. Au contraire, si vous n'avez livré aucune valise diplomatique soviétique, vous perdez 3 points en fin de partie.

DESCRIPTION DES 2 CARTES SYSTEM & CREW DE DÉPART

(cartes sans logo XP) - 4 exemplaires de chaque



\$ -5 000 **UTILISABLE 1X**
MET REPORT : carte SYSTEM, une fois par vol, défaussez cette carte pour mettre un dé sur une face BEAU TEMPS (-1 FUEL)



\$ -5 000 **UTILISABLE 1X**
COPILOT : carte CREW, une fois par vol, défaussez cette carte pour annuler la dépense de 1 point d'ENDURANCE.

LÉGENDE MÉTÉO

	Beau temps -1 essence		Pluie -2 essence -1 endurance		Vent -2 essence
	Orage -2 essence -2 endurance		Brouillard -1 essence -1 endurance		Tempête -3 essence
	Neige -1 essence -2 endurance				

DESCRIPTION DES CARTES SYSTEM & CREW BASIC

(cartes sans logo XP) – 4 exemplaires de chaque



\$ -5 000 PERMANENT
FLIGHT ENGINEER : Une fois par vol : permet de relancer un dé vert.



\$ -10 000 PERMANENT
RADIO : Une fois par vol : permet de relancer un dé blanc.



\$ -10 000 PERMANENT
NAVIGATOR : Une fois par vol : permet de relancer un dé rouge.



\$ -10 000 PERMANENT
carte SYSTEM. Une fois par vol : permet de remplacer une face VENT sortie sur un dé vert ou bleu, par sa face BEAU TEMPS (-1 FUEL).



\$ -10 000 PERMANENT
carte SYSTEM. Une fois par vol : annule la dépense de 1 point d'ENDURANCE sur un dé blanc ou rouge.



\$ -60 000 PERMANENT
carte SYSTEM. Une fois par tour : augmente de +3 l'ENDURANCE du pilote.

DESCRIPTION DES CARTES CREW ET SYSTEM EXPERT

(cartes avec logo XP) – 1 exemplaires de chaque



\$ -15 000 PERMANENT
Une fois par vol : sur un seul dé, permet de transformer un résultat -2 FUEL en -1 FUEL.



\$ -10 000 PERMANENT
Une fois par vol : permet de remplacer une face VENT ou une face TEMPÊTE par la face BEAU TEMPS (-1 FUEL) des dés concernés.



\$ -40 000 PERMANENT
Une fois par tour : augmente de +2 l'ENDURANCE du pilote.



\$ -15 000 PERMANENT
Augmente de +1 les valeurs de CARGO et de PAX de l'avion.



\$ -15 000 PERMANENT
Augmente de +1 la valeur de CREW et +2 la valeur de SYSTEM de l'avion.



\$ -10 000 PERMANENT
Une fois par vol : permet de livrer 2 cartes CARGO (au lieu de 1).



\$ -5 000 PERMANENT
Augmente de +1 la valeur de MAX FUEL de l'avion.



\$ -10 000 PERMANENT
Une fois par vol : permet de livrer 2 cartes PAX (au lieu de 1).



\$ -25 000 PERMANENT
Une fois par vol : annule la dépense de 1 point FUEL si la longueur du vol est de 3 cases ou plus.



\$ -10 000 PERMANENT
Une fois par vol : permet de remplacer une face BROUILLARD sortie sur un dé blanc, vert ou rouge, par sa face BEAU TEMPS (-1 FUEL).



\$ -10 000 PERMANENT
Augmente de +1 la valeur de RANGE de l'avion.



\$ -15 000 PERMANENT
carte SYSTEM. Transforme un avion de type TERRESTRE en type AMPHIBIE (donc pouvant être équipé de flotteurs et/ou de roues). Ainsi équipé, l'avion ne risque plus le CRASH en cas d'INTERRUPTION DE VOL. Ne peut s'installer que sur un avion ayant sur sa carte le picto «FLOATS» entre parenthèses.

VARIANTE VILLE DE DEPART

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

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

Ranger les cartes non distribuées dans la boîte car elles ne serviront pas pour cette partie.

Chaque joueur choisit secrètement une carte parmi celles qu'il a reçues: ce sera sa VILLE DE DÉPART.

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 indiqué 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 ou 3 joueurs, 8 cartes pour une partie à 4 joueurs) deviennent les VILLES ÉTAPES pour cette partie.

VARIANTE WARBIRDS & EPIC ENDING

Cette variante change les conditions de fin de partie, qui deviennent spécifiques à chaque plateau de jeu:

■ Démarrez la partie avec des avions inférieurs de 2 niveaux par rapport à celui inscrit sur votre tuile pilote, et ne prenez pas les 30 000 \$ que reçoit chaque joueur en début de partie.

■ Plateau de jeu CARTE MONDE : la partie se termine dès qu'un joueur rejoint son point de départ en réalisant un tour du monde, dans le sens choisi par le joueur. Le tour du monde doit obligatoirement passer par la ligne directe Anchorage/Addak via le détroit de Bering.

■ Plateau de jeu CARTE ATLANTIQUE : la partie se termine lorsqu'un joueur rejoint sa VILLE DE DÉPART après avoir atteint au moins une VILLE ÉTAPE sur le continent opposé (ce joueur a donc réalisé 2 traversées de l'océan Atlantique pour revenir à sa VILLE DE DÉPART).

VARIANTE PARTIE D'INITIATION

- Retirez du jeu le plateau MANCHE À AIR, puis effectuez l'installation du matériel comme pour une partie normale, à l'exception des étapes I et J que vous pouvez ignorer.
- Déterminez aléatoirement un premier joueur, les autres joueurs suivent l'ordre des aiguilles d'une montre. L'ordre de jeu reste le même durant toute la partie.
- Utilisez les tuiles avion sur leur face BASIC : la valeur de LOAD (chargement) indiquée correspond au nombre maximum de cartes CARGO, PAX, SYSTEM et CREW cumulées qui peuvent être chargées dans cet avion.

Tour de jeu

A votre tour, effectuez au choix l'une des trois actions suivantes :

- OBJECTIFS : piochez une carte OBJECTIF et recevez vos REVENUS.
- MAINTENANCE : achetez un nouvel avion.
- VOLS : charger son avion avec les cartes LOAD, acheter du carburant (FUEL) ou un MET REPORT, embauchez un CO-PILOT, et se déplacer sur le plateau.

Les tours de jeu se succèdent dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'un des joueurs déclenche le dernier tour.

Action OBJECTIFS

Vous percevez de la banque les REVENUS figurant sur votre carte PILOTE. Puis piochez 5 cartes OBJECTIF, choisissez celle que vous gardez et placez les autres dans la défausse face visible. Vous ne pouvez pas en garder plusieurs, ni toutes les défausser. Lorsque la pioche des cartes OBJECTIF est vide mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Action MAINTENANCE

Vous pouvez acheter un nouvel avion :

A-La différence de NIVEAU TECHNOLOGIQUE entre votre avion actuel et celui que vous souhaitez acquérir doit être égale ou inférieure à la valeur de COMPETENCE TECHNOLOGIQUE de votre pilote.

B-Le coût que vous devez régler à la banque est égal au PRIX D'ACHAT du nouvel avion moins le PRIX DE REVENTE de votre avion actuel. Vous devez régler immédiatement l'intégralité de cette somme. Si les caractéristiques du nouvel avion ne vous permettent pas de conserver l'intégralité des cartes LOAD (CARGO, PAX, SYSTEM ou CREW) en votre possession, vous devez défausser les cartes que vous ne pouvez garder à bord de votre avion (mettez ces cartes dans leur défausse).

C-Installez dans votre cockpit la tuile AVION que vous venez d'acquérir, et placez celle de l'avion que vous venez de revendre sur la pile des avions d'occasion.

ATTENTION : certaines tuiles AVION possèdent un prix de revente égal à 0. Il s'agit d'avions uniques, souvent destinés à l'accomplissement de grands raids. Le joueur qui s'en débarrasse ne touchera pas de prix de revente et la tuile AVION ne rejoint pas la pile des avions d'occasion : elle est défaussée définitivement et ne pourra plus être utilisée durant cette partie.

Action VOLS

Piochez 5 cartes LOAD, placez dans votre avion les cartes de votre choix, dans la limite de la valeur LOAD de votre avion. Remettez dans la défausse les cartes que vous ne pouvez ou souhaitez pas transporter.

Attention: dans « l'esprit du courrier », toute carte LOAD chargée à bord de votre avion doit être livrée! Cela veut dire que vous ne pouvez vous débarrasser d'une carte LOAD qu'en la livrant à la fin d'un vol (voir LIVRAISON). Note: la seule exception à cette règle réside lors d'un CHANGEMENT d'avion, si la valeur de LOAD de votre nouvel avion est inférieure à celle du précédent (voir action MAINTENANCE).

INTERRUPTION DE VOL

Dans cette variante, une INTERRUPTION DE VOL conduit uniquement à une PANNE : vous n'aurez pas à affronter les conséquences d'un CRASH !

F.A.Q.

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! Cela dit, vous pouvez faire ce choix afin de vous donner un handicap face à des adversaires moins expérimentés que vous.

Est-ce que mon pilote récupère de son ENDURANCE au cours d'une escale entre 2 vols effectués lors du même tour de jeu ?

Non, le pilote ne récupérera son niveau maximum d'ENDURANCE qu'au début de votre prochain tour de jeu lorsque vous choisirez à nouveau l'action VOLS.

Gagne-t-on l'argent en début de partie ?

Oui, vous démarrez la partie avec la valeur indiquée sur votre carte VILLE ÉTAPE que vous avez choisie comme ville de départ. Vous gagnez également le nombre de points indiqués sur cette carte.

Lors du rachat d'un avion d'occasion, 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 d'occasion 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 de NIVEAU TECHNOLOGIQUE 8 ou moins.

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

S'il s'agit d'une carte CO-PILOT, MET REPORT ou une carte appartenant à un des 6 types de cartes SYSTEM & CREW BASIC (COMPASS, FLIGHT ENGINEER, AUTOPILOT, NAVIGATOR, GYROSCOPE ou RADIO), remettez la carte face visible sur son emplacement sur le plateau.

S'il s'agit d'une carte SYSTEM & CREW EXPERT (cartes avec logo XP), remettez cette carte face visible sur une des pioches déjà débloquées de cartes SYSTEM & CREW.

Comment se termine une partie ?

Dès qu'un joueur remplit les conditions de fin de partie, il ne peut plus faire de vols après celui ayant déclenché la fin du jeu. Il gagne les points et l'argent que ce dernier vol lui rapporte éventuellement, puis on termine le tour en cours.

Lors d'une partie avec la variante EPIC ENDING, est-ce que c'est toujours le joueur qui déclenche la fin de partie (par exemple le premier joueur à faire le tour du monde lors d'une partie «EPIC ENDING et CARTE MONDE) qui remporte la partie ?

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

Lors d'une partie avec la variante EPIC ENDING, et le plateau Atlantique, est-ce que le Groenland ou l'Islande sont considérés comme étant du côté du continent Européen ou Américain ?

Cette précision est sans importance pour le jeu, car aucune des villes situées au Groenland ou en Islande ne sont des possibles VILLES ÉTAPES et donc ne peuvent pas déclencher d'éventuelles conditions de fin de partie.

Lorsque je choisis l'action OBJECTIFS, puis-je prendre plusieurs objectifs ou au contraire n'en garder aucun ?

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

Puis-je défausser des cartes CARGO ou PAX ?

Non, une fois que vous avez pris une carte CARGO ou PAX, vous avez obligation de la livrer. La seule exception à cette règle est 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.

Puis-je retirer des cartes SYSTEM ou CREW si je souhaite changer ma stratégie ?

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

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 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 durant votre tour, la seule action autorisée est la livraison de cartes CARGO ou PAX.

Puis-je avoir 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.

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.

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 m'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.

Puis-je augmenter ma jauge FUEL en utilisant une carte FUEL ?

Non la carte FUEL ne peut être utilisée que durant un vol en remplacement de la consommation d'un niveau de votre jauge FUEL.

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 voyage 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 ou moins.

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. 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.

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.

Dois-je conserver une carte DIPLOMATIC BAG (valise diplomatique) une fois livrée ?

Si vous n'avez pas en votre possession la 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, et pourra donc être disponible à nouveau durant la partie. Par contre, si vous avez la carte OBJECTIF DIPLOMACY de la même nation, la carte DIPLOMATIC BAG (valise diplomatique) que vous venez de livrer 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.

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 doit être transporté jusqu'à la ville mentionnée sur la carte. Si votre avion s'y trouve déjà et que vous prenez cette carte, vous devrez d'abord quitter cette ville avec ce TRAVELLER VIP à bord de votre avion, puis y revenir plus tard pour le déposer et gagner les points et l'argent de la carte.

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.

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.

Est-ce qu'une carte OBJECTIF VIP (Very Important Passenger) est considérée comme une carte PAX ?

Oui, c'est un passager comme les autres qui occupe donc un emplacement PAX (ou LOAD dans la variante INITIATION) dans votre avion.

Remerciements

Merci à Alice, Anne-Sophie, Vonette ...

Conception : FGR et Eric Fortunato

Graphisme : FGR

Illustration : Antoine Waterlot & François Launay

© Platypus Game 2022

