

# REGLAS DEL JUEGO



---

La Primera Guerra Mundial fue testigo del increíble crecimiento de la aviación. Una vez se alcanzó, muchos pilotos se quedaron sin empleo y los primeros ases arriesgaron sus vidas por un salario irrisorio en circos aéreos. ¿Tendría futuro este bello invento que era la aeronáutica fuera del ámbito militar? Algunos pilotos así lo creían y se unieron a industriales visionarios como Pierre-Georges Latécoère, que apostaba por el potencial comercial de esta aviación aún joven. Juntos, estos hombres y mujeres imaginaron un futuro radiante en el que los aviones unirían a las personas de diferentes continentes, atravesando fronteras, desiertos y océanos. Todos los cálculos confirmaban la opinión de los especialistas: la idea era inviable. Sólo faltaba una cosa para llevarlo a cabo: ¡convertirlo en una realidad!

Esta es la historia de la época dorada de la aviación civil, que el juego Air Postal te invita a revivir. Recorre el mundo al mando de aviones que han pasado a la historia, encarnando a pilotos legendarios, cuyo valor contribuyó a la fundación de las primeras compañías aéreas que se hicieron legendarias (Aéropostale, Pan American, etc.). En una mezcla de asunción de riesgos y evolución tecnológica, tendrás que alternar la realización de misiones comerciales a veces lucrativas, que implican la entrega de correo o de cargas preciosas o incluso el transporte de pasajeros poco comunes, y la realización de hazañas aeronáuticas audaces y peligrosas, como cruzar un desierto o un océano. La fama y la gloria recompensarán a los más atrevidos, a los más afortunados... ¡o a los pilotos mejor preparados!

---





## Resumen de la partida

El juego comienza en los albores de la década de 1920: como jugadores-pilotos, os ofrecéis voluntarios para abrir las primeras rutas aéreas. Los únicos aviones disponibles al principio de la partida suelen ser máquinas anticuadas y poco potentes, que no permitirán aventurarse en las rutas más largas. Más tarde, gracias al desarrollo tecnológico y comercial, tendrás acceso a aviones cada vez más eficientes, que te permitirán explorar el mundo a mayores distancias. Entonces llegará el momento de intentar grandes primicias, como cruzar el Atlántico, cruzar los Andes o incluso circunnavegar el globo, hazañas que te situarán en el panteón de los mejores pilotos de la historia.

## Sumario

■ Duración de un partida -----	2	■ Acción vuelos -----	8
■ Condiciones de fin de partida ----	2	- Cargando	
■ Componentes del juego-----	3	- Preflight Check	
■ Preparación -----	4/5	- Hacer un vuelo	
■ Cómo elegir un avión -----	6	- Entrega	
■ Cómo elegir un piloto -----	6	- Interrupción del vuelo -----	9
■ Ronda de juego : -----	7	■ Fin de la partida -----	9
■ Acción objetivos -----	7	■ Ayuda del juego -----	10
■ Acción mantenimiento -----	7	- Cartas Objetivo	
- unlock		- Cartas Cargo/Pax	
- upgrade		- Cartas Crew/System	
- cambio de avión		- Cartes Crew/System Básico ----	11
- Comprar un avión usado		- Cartes Crew/System Experto	
		■ Variante de ciudades de salida----	11
		■ Variante Epic Ending -----	11
		■ Variante de iniciación -----	12
		■ FAQ -----	12

Nota del revisor: algunos términos en la aviación están ampliamente estandarizados en inglés, por lo que se mantienen en inglés las palabras que aparecen en inglés en los distintos componentes del juego, para su correcta identificación. En algunos casos, donde se ha podido realizar una traducción sin repercutir en la comprensión de las reglas, se han traducido al español los términos oportunos.

## Objetivo del juego

Conviértete en un piloto legendario acumulando el mayor número de PUNTOS DE GLORIA. Se ganan PUNTOS DE GLORIA durante la partida volando hasta CIUDADES HUB, logrando OBJETIVOS o completando vuelos de ESTRENO MUNDIAL. Además, al final de la partida también se ganarán PUNTOS DE GLORIA en función del NIVEL TECNOLÓGICO de tu avión y de la cantidad de dinero que tengas.

## Duración de una partida

Para calcular la duración de una partida, calcula 30 minutos de vuelo por jugador-piloto, es decir, aproximadamente 90 minutos para una partida de 3 jugadores. Ten en cuenta que con la variante BÁSICA (véase la sección Variantes), esta duración se reduce a unos 15 minutos por jugador.

## 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:

-  60 pts
-  50 pts
-  40 pts

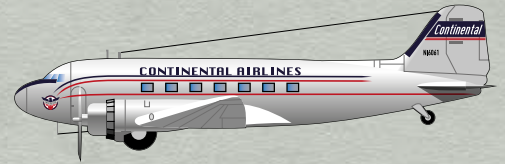
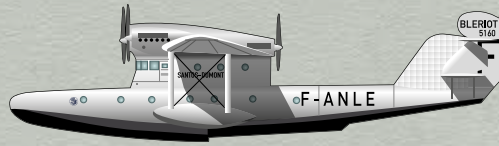
*Charles A. Lindbergh*

*Jean Batten*

*Amelia Earhart*  
*u. Amelia Earhart*







# ¿ESTÁS PREPARADO PARA UNA SALIDA INMEDIATA?

## Componentes del juego



■ 1 tablero de juego con el MAPA DEL MUNDO en una cara y el MAPA DEL ATLÁNTICO en la otra.



■ 1 tablero de OPERACIONES para gestionar los turnos de juego.

■ 13 dados de tiempo



Anverso Verso



■ 40 cartas de CIUDAD: sirven para definir las CIUDADES DE SALIDA o los HUBS (objetivos comunes) de cada jugador para la partida. Hay 8 cartas por continente.

Anverso Verso



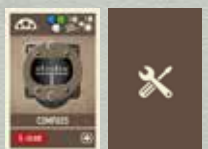
■ 81 cartas OBJETIVO: definen los objetivos individuales que los jugadores intentarán alcanzar durante la partida. Todas las cartas OBJETIVO se reconocen por su marco a cuadros. Existen 3 tipos de cartas OBJETIVO: 12 cartas AIR ROUTE (ruta aérea) por continente, 16 cartas VIAJERO VIP (Very Important Passenger), 5 cartas DIPLOMACY (diplomacia)

Anverso Verso



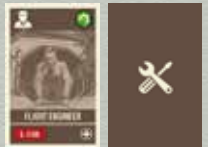
■ 42 cartas CARGO (carga): 12 cartas de de MAIL delivery (entrega de CORREO), 4 cartas PRIORITY LETTERS (cartas urgentes prioritarias), 6 cartas de SMUGGLING CASE (contrabando), 14 cartas DIPLOMATIC BAG (valija diplomática) y 6 cartas FUEL (combustible).  
■ 9 cartas PAX ON BOARD (pasajero).

Anverso Verso



■ 25 cartas SYSTEM: 4 cartas BASIC SYSTEM (equipamiento), 4 MET REPORT, SYSTEM STANDARD (4 x COMPASS, 4 x AUTOPILOT et 4 x GYROSCOPE), y 8 cartas EXPERT SYSTEM (cartas con el logotipo XP: 1 ALTIMETER, 1 AUXILIARY TANK, 1 CARGO DOOR, 1 FLAPS, 1 SLATS, 1 FLOATS, 1 VARIABLE PROPELLER, 1 WING TANKS, 1 AIR STAIRS).

Anverso Verso



19 cartas CREW (tripulación): 4 cartas CREW BASIC (cartas con el logotipo BASIC: (4 COPILOT), 12 cartas CREW STANDARD (4 FLIGHT ENGINEER, 4 NAVIGATOR, 4 RADIO) y 4 cartas CREW EXPERT (cartas con el logotipo XP: 1 FUEL EXPERT, 1 METEOROLOGIST, 1 VETERAN).



■ 36 cartas AVIÓN

JUEGO BÁSICO

JUEGO NORMAL



■ 8 cartas PILOTO (anverso mujer, reverso hombre)

Anverso MUJER Verso HOMBRE



■ 5 postales de DISPOSICIÓN INICIAL: estas postales proponen configuraciones de inicio (pilotos, HUBS y CIUDAD DE SALIDA).



■ 4 cabinas (1 por jugador), para colocar una carta AVIÓN y una carta PILOTO, y 4 reglas para colocar las cartas CARGO, PAX, SYSTEM y CREW instaladas a bordo del avión.



■ 100 billetes de dólares: 20x5 \$, 30x10 \$, 30x20 \$ y 20x50

■ 8 aros blancos para indicar la ubicación de las HUBS en el tablero.

■ 4 juegos de piezas de madera (de 4 colores), cada uno incluye:

■ 2 MARCADORES: 1 MARCADOR de puntos y 1 MARCADOR de turnos.

■ 20 cubos: se utilizan para indicar el NIVEL DE RESISTENCIA en la cabina, el paso del jugador por los HUBS, la realización de vuelos de estreno mundial y la consecución de objetivos.

■ 1 figura de avión: sirve para indicar la posición del avión del jugador en el tablero.

■ 2 dispensadores de cartas, cada uno con una ranura para robo y otra de descarte: dispensador «Hôtel du Grand Balcon» para cartas OBJETIVO y el dispensador «Mills Airport» para cartas CARGO y PAX.

■ 1 organizador de cartas de avión «Halles Latécoère», con pestañas de almacenamiento para cada nivel tecnológico.



# Preparación

## J Por orden de turno:

1- Elige un piloto de los que aparecen en la postal DISPOSICIÓN INICIAL elegida para esta partida, y coje la carta PILOTO correspondiente. La ciudad asociada al piloto elegido es su CIUDAD DE SALIDA.

2- Coloca su carta CIUDAD DE SALIDA cerca de su cabina. Coge el número de PUNTOS DE GLORIA y DINERO EN EFECTIVO indicados en la carta (estos valores se repiten en la postal de DISPOSICIÓN INICIAL). Durante la partida, mueve tu MARCADOR según el número de puntos de gloria que ganes (¡o pierdas!).

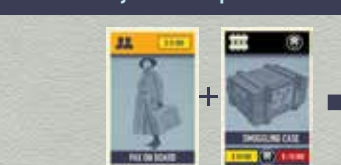
3- Coloca tu figura de AVIÓN en el tablero en su CIUDAD DE INICIO.

**H** Confecciona los 6 mazos de cartas SYSTEM y CREW STANDARD, es decir un mazo de 4 cartas para cada tipo: COMPASS, FLIGHT ENGINEER, AUTOPILOT, NAVIGATOR, GYROSCOPE y RADIO. Colócalos en sus ranuras respectivas. A continuación, baraja las cartas de SYSTEM y CREW EXPERT y roba al azar un número de cartas igual al número de jugadores +3. Estas cartas forman el mazo de cartas SYSTEM y CREW EXPERT para esta partida. Colóquelo junto a los otros 6 mazos SYSTEM y CREW. Devuelve las cartas SYSTEM y CREW EXPERT restantes a la caja: no se utilizarán para esta partida.

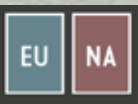
**F** Prepara el banco clasificando los billetes y colócalos en el dispensador cerca del tablero de juego, al alcance de los jugadores.

Forma la reserva de tarjetas AVIÓN disponibles para la compra, clasificadas por NIVEL TECNOLÓGICO, y colócalas en el organizador «Halles Latécoère».

**D** Forma un mazo barajando las cartas CARGO y PAX y colócalo en la primera ranura del dispensador de cartas CARGO y PAX «Aeropuerto Mills».



**C** Construye un mazo mezclando las 5 cartas DIPLOMACY con las cartas OBJETIVO de los mazos de los continentes mencionados en la carta de DISPOSICIÓN INICIAL (en este ejemplo, el mazo de EU y el mazo de NA). Coloca este mazo en la primera ranura del dispensador de cartas de OBJETIVO «Hôtel du Grand Balcon».



**I** Asigna un juego de piezas de madera a cada jugador, después determina al azar un orden inicial de juego y coloca el marcador de turno de cada jugador en ese orden en el indicador «windsock» del tablero de OPERACIONES.



**B** Coloca el tablero de OPERACIONES junto al tablero de juego. Coloca el mazo de cartas CREW BASIC (4 cartas CO-PILOT) y el mazo de cartas SYSTEM BASIC (4 cartas MET REPORT). Se colocan bocarrriba.

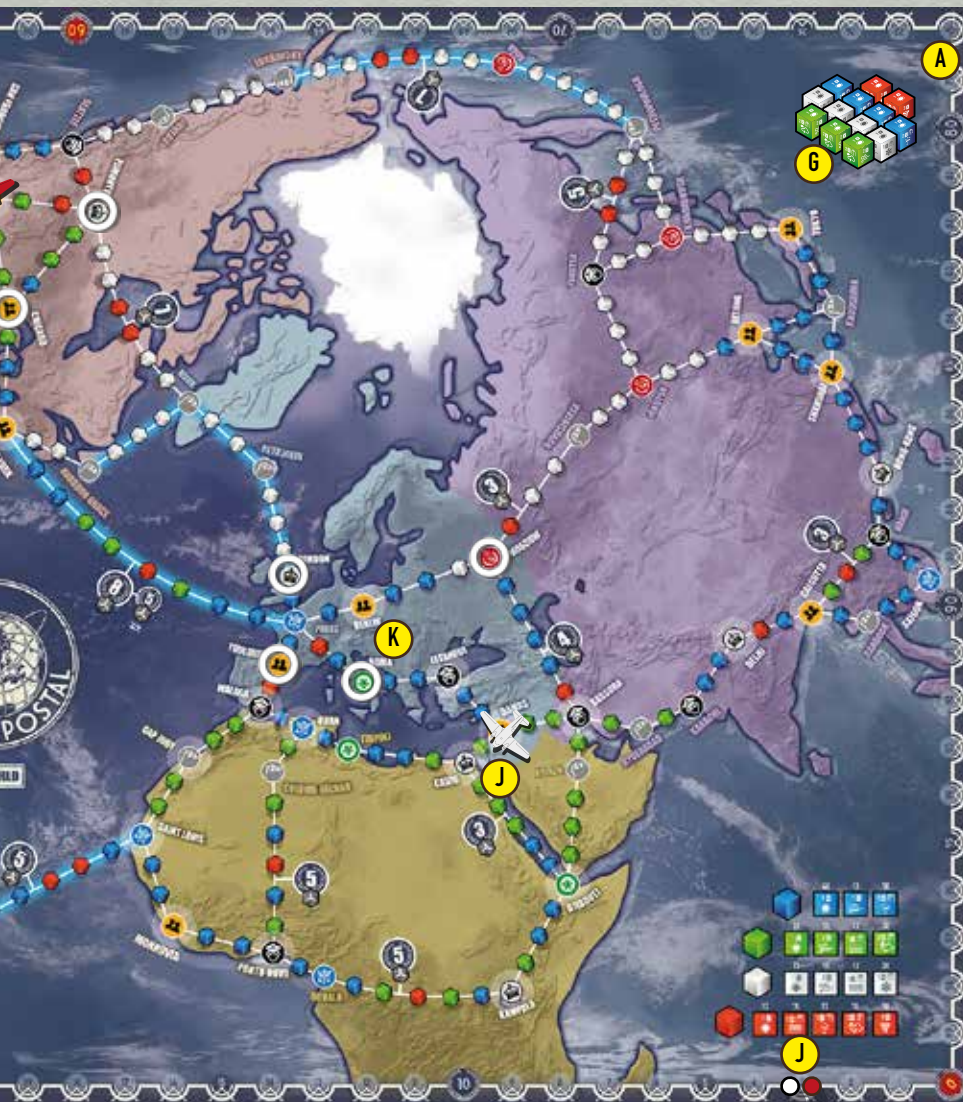




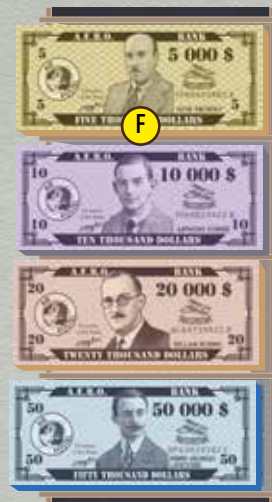
**E** Coloca el número indicado (en función del número de jugadores) de cartas OBJETIVO y CARGA y PAX en 2 filas en el tablero de OPERACIONES.

**G** Coloca los dados de TIEMPO cerca del tablero, al alcance de los jugadores.

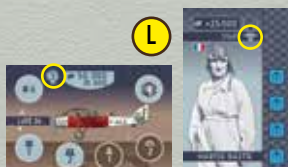
**A** Elige una carta DISPOSICIÓN INICIAL y coloca el tablero de juego indicado sobre la mesa. En este ejemplo, se ha elegido el tablero MUNDO entre las opciones ATLÁNTICO y MUNDO propuestas por la carta DISPOSICIÓN INICIAL.



**K** Coloca cerca del tablero las cartas HUBS de la postal DISPOSICIÓN INICIAL, y coloca un aro blanco en la ubicación de cada una de ellas para que todos los jugadores puedan localizarlas fácilmente. Estos son los objetivos comunes para todos los jugadores en esta partida.



**F** Organiza el banco clasificando los billetes y colocándolos en el dispensador situado junto al tablero de juego, al alcance de los jugadores.



En este ejemplo, Maryse Bastié debe elegir para empezar un avión con un NIVEL TECNOLÓGICO máximo de 3.

**L** En el orden inverso al turno, elige una carta AVIÓN entre las disponibles, sin pagar el coste. Nota: el avión elegido debe tener un NIVEL TECNOLÓGICO igual o inferior al número que figura en su carta PILOTO. Coloque sus cartas PILOTO y AVIÓN en su cabina (nota: coloque su carta AVIÓN por el lado «BASIC» bocarriba sólo en la variante de principiante BÁSICO). Por último, sitúa un cubo sobre el nivel máximo de resistencia de tu piloto.



# ¿Cómo elegir tu avión?

En la variante de iniciación BASIC, la carta AVIÓN se utiliza cara «BASIC» boca arriba. Los aviones tienen entonces un único valor de CARGA, correspondiendo al número total de cartas CARGO, PAX, CREW y SYSTEM que puede haber a bordo del avión.

- **FUEL MÁX:** el valor mostrado es la cantidad máxima de combustible (FUEL) que pueden contener los depósitos del avión.
- **ALCANCE:** el valor mostrado es la distancia máxima que el avión puede alcanzar durante un turno de juego (ver OPERACIONES DE VUELO). Esta distancia, expresada en número de dados, es la distancia total que puede volar con el avión durante su turno de juego, ya sea en un solo vuelo o en varios vuelos sucesivos.
- **NIVEL TECNOLÓGICO:** este valor refleja el nivel de prestaciones del avión y simboliza los progresos realizados gracias a los constantes avances tecnológicos: cuanto mayor sea el NIVEL TECNOLÓGICO de un avión, mejores serán sus prestaciones generales.
- **PRECIO DE COMPRA:** Es la cantidad que el jugador que pagar al banco por la compra del avión cuando es el primer comprador (avión nuevo).
- **PRECIO DE REVENTA:** es la cantidad que recibe del banco por la venta del avión cuando quiere venderlo para adquirir otro, o la cantidad que tiene que pagar al banco para comprar el avión después de que otro jugador lo haya vendido (avión de segunda mano).
- **LOAD:** Los valores mostrados representan el número máximo decartas LOAD que puede tener a bordo el avión, para cada categoría de carta:
  - **CARGO:** número máximo de cartas CARGO (MAIL, PRIORITY LETTER, PARCELS, DIPLOMATIC BAG, FUEL).
  - **PAX:** número máximo de cartas PAX ON BOARD. Ten en cuenta que las cartas «TRAVELLER VIP» (Very Important Passenger) se consideran cartas PAX ON BOARD. Por lo tanto, una carta OBJETIVO TRAVELLER VIP ocupa una ranura PAX en tu avión cuando elige tomar este objetivo.
  - **CREW:** número máximo de cartas TCREW (COPILOT, NAVIGATOR, RADIO, FLIGHT ENGINEER, etc.)
  - **SYSTEM:** número máximo de cartas SYSTEM (MET REPORT, COMPASS, GYROSCOPE, CARGO DOOR, FLAPS, etc.).

# ¿Cómo elegir un piloto?

- **INGRESOS:** es la cantidad de dinero que recibe cada vez que eliges la acción «INGRESOS», «MANTENIMIENTO E INGRESOS» u «OBJETIVOS E INGRESOS», ver OPS EN TIERRA.
- **NIVEL TECNOLÓGICO del avión inicial:** el avión que eliges al comienzo de la partida debe ser de este NIVEL TECNOLÓGICO o inferior.
- **COMPETENCIA TECNOLÓGICA:** es su capacidad de progresar cuando se cambia de avión. El valor indicado es la diferencia máxima entre el NIVEL TECNOLÓGICO del avión nuevo que deseas adquirir y el del actual.
- **RESISTENCIA:** representan las habilidades de tu piloto (destreza, reflejos, visión, capacidad de análisis, etc.) que disminuyen con la fatiga acumulada durante el vuelo. Los puntos se gastan durante el vuelo y vuelven al nivel máximo al principio de cada turno de juego.

✈️ AVIÓN DE SALIDA
\$ INGRESOS
👤 RESISTENCIA
🎯 COMP. TECNOLÓGICA

<p><b>DIEUDONNÉ COSTES</b></p> <p>Stats: 3x Green, 4x Red, 3x Blue, 1x Yellow</p>	<p><b>JEAN MERMOZ</b></p> <p>Stats: 3x Green, 4x Red, 3x Blue, 1x Yellow</p>	<p><b>HOWARD HUGUES</b></p> <p>Stats: 3x Green, 4x Red, 3x Blue, 1x Yellow</p>	<p><b>FREIHERR VON HÜNFELDT</b></p> <p>Stats: 3x Green, 4x Red, 3x Blue, 1x Yellow</p>
<p><b>MARYSE BASTIE</b></p> <p>Stats: 3x Green, 4x Red, 3x Blue, 1x Yellow</p>	<p><b>HÉLÈNE DUTRIEU</b></p> <p>Stats: 3x Green, 4x Red, 3x Blue, 1x Yellow</p>	<p><b>HARRIET QIMBY</b></p> <p>Stats: 3x Green, 4x Red, 3x Blue, 1x Yellow</p>	<p><b>MARGARET VON ERTZDORF</b></p> <p>Stats: 3x Green, 4x Red, 3x Blue, 1x Yellow</p>
<p><b>RICHARD BYRD</b></p> <p>Stats: 3x Green, 4x Red, 3x Blue, 1x Yellow</p>	<p><b>JOHN ALCOCK</b></p> <p>Stats: 3x Green, 4x Red, 3x Blue, 1x Yellow</p>	<p><b>JOAQUIN LORIGA</b></p> <p>Stats: 3x Green, 4x Red, 3x Blue, 1x Yellow</p>	<p><b>ITALO BALBO</b></p> <p>Stats: 3x Green, 4x Red, 3x Blue, 1x Yellow</p>
<p><b>JESSIE COLEMAN</b></p> <p>Stats: 3x Green, 4x Red, 3x Blue, 1x Yellow</p>	<p><b>LADY MARY BAILEY</b></p> <p>Stats: 3x Green, 4x Red, 3x Blue, 1x Yellow</p>	<p><b>POLINA DENISOVNA OSIPENKO</b></p> <p>Stats: 3x Green, 4x Red, 3x Blue, 1x Yellow</p>	<p><b>CARINA NEGRONE</b></p> <p>Stats: 3x Green, 4x Red, 3x Blue, 1x Yellow</p>

### El consejo de Amelia

Escoge la variante de inicio BÁSICO para jugar con una versión simplificada de las reglas y familiarizarte poco a poco con la mecánica, para introducir a los jugadores novatos en el juego con partidas más rápidas. Una vez que domines las reglas básicas, podrás sacar lo máximo del juego poniendo en práctica todas sus características. Esta vez no hay lugar para el azar: todo (¡o casi todo!) está bajo control. Son tus elecciones las que te llevarán al éxito o al fracaso, porque si la buena suerte puede darte esperanzas de éxito, ¡la mala suerte por sí sola no explicará tu fracaso!



## Ronda de juego :

En el orden de turno indicado por la posición de tu marcador de turno en el registro «windsock» del tablero de OPERACIONES, coloca tu ficha en el primer lugar disponible de una de las 2 familias de acciones: OPS EN TIERRA u OPS AÉREAS, que se resuelven en este orden:

### OPERACIONES AÉREAS (FLIGHT OPS)

Si eliges colocar tu marcador de turno

en una de las ranuras de FLIGHT OPS, podrás:

- Cargar tu avión utilizando las cartas LOAD y PAX disponibles.
- Completar la lista de comprobación previa al vuelo (PREFLIGHT CHECK) para comprar combustible (FUEL), cartas CO-PILOT o MET REPORT.
- Después, puedes uno o más vuelos para mover tu avión por el tablero. Estas acciones se detallan a continuación.

Por último, cuando todos los jugadores hayan completado sus acciones, procede a la VUELTA AL SERVICIO antes de pasar a la siguiente ronda.

### OPERACIONES EN TIERRA (GROUND OPS)

Gracias a estas acciones, podrás

permanecer en tierra y preparar tu próximo viaje. Puedes elegir una acción o una combinación de acciones dentro de las 5 opciones siguientes (con una sola ranura disponible):

- 1 - Objetivos + Ingresos
- 2 - Cambio de avión + Mantenimiento
- 3 - Mantenimiento + Ingresos
- 4 - Objetivos
- 5 - Ingresos

### OPS EN TIERRA - ACCIÓN OBJETIVOS

Hay 2 ranuras de acción OBJETIVO en la sección GROUND OPS: una primera ranura combinada con la acción INGRESO (ineludible por 10.000\$), y una segunda ranura para la acción OBJETIVO sola (ineludible). En función del orden definido por el número de estas 2 ranuras, elige una carta OBJETIVO dentro de las disponibles en la fila, o la que esté encima del mazo. Nota: en todo caso, debes coger una carta: no es posible coger varias o ninguna.

### OPS EN TIERRA - ACCIÓN INGRESOS

Recibe del banco los INGRESOS que aparecen en tu tarjeta PILOTO. Hay 3 ranuras de acción OBJETIVOS en la sección OBJETIVOS: una primera ranura combinada con la acción OBJETIVOS (desalojable por 10.000 \$), una segunda combinada con la acción MANTENIMIENTO (desalojable por 10.000 \$), y una tercera ranura para la acción INGRESOS sola (no desalojable).

### OPS EN TIERRA - ACCIÓN MANTENIMIENTO

Hay 2 ranuras de acción MANTENIMIENTO en la sección GROUND OPS: una primera ranura combinada con la acción CAMBIO DE AVIÓN (extraíble por 5.000\$) y una segunda ranura de acción INGRESOS (extraíble por 10.000\$). En su turno, en función del orden definido por el número de estas 2 ranuras, puedes comprar una o varias cartas de los 7 mazos de cartas SYSTEM y CREW. No puedes colocar más de una copia de la misma carta en tu avión, respetando siempre el límite del número de ranuras SYSTEM y CREW, según el caso, aún disponibles en tu avión. También puedes descartarte de las cartas SYSTEM y CREW que haya adquirido en turnos anteriores, pero su coste no se reembolsará.

### OPS EN TIERRA - ACCIÓN CAMBIO DE AVIÓN

Sólo hay 1 ranura de acción CAMBIO DE AVIÓN en la sección de OPS EN TIERRA, combinada con la acción MANTENIMIENTO (disponible por 10.000 \$), que te permite sustituir tu avión actual por otro (nuevo o de segunda mano).

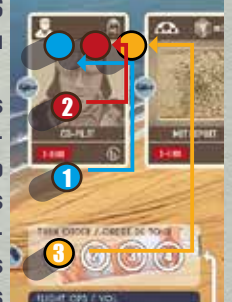
- En todo caso : la diferencia de NIVEL TECNOLÓGICO entre tu avión actual y el que deseas adquirir debe ser igual o inferior al valor de la HABILIDAD TECNOLÓGICA de su piloto.
- Si las características del nuevo avión no le permiten conservar todas las cartas de CARGA (CARGO, PAX, SYSTEM o CREW) en su poder, deberás descartar las cartas que no puedas conservar a bordo de tu avión: si se trata de una carta CARGO o PAX: coloca la carta en su pila de descarte y reembolsa al banco la prima normalmente recibida por su entrega (ejemplos: 5.000 \$ por una carta CARGO, 15.000 \$ por una carta PAX ON BOARD, 30.000 \$ por una carta SMUGGLING CASE) etc.

Cada una de estas acciones se describe a continuación. En tu turno, coloca tu MARCADOR de turno en un espacio disponible. Si un jugador ya está ocupando uno de los 3 primeros espacios, puedes desbancarlo pagándole la cantidad indicada (por ejemplo 10.000 \$ para el espacio de Mantenimiento + Ingresos). El jugador así desbancado no puede rechazar la oferta, e inmediatamente reposiciona su MARCADOR de turno en otra ranura, incluso en la sección de OPS AÉREAS.

### VUELTA AL SERVICIO

■ Mueve los marcadores de turno de los jugadores hacia arriba en el contador de WINDSOCK para determinar el orden del siguiente turno de juego. Para ello, retira primero los de la familia de OPERACIONES EN TIERRA y después los de la familia de acciones OPERACIONES AÉREAS. Si varios jugadores están en la misma familia de acciones, los MARCADORES de turno se mueven hacia arriba en el orden inverso a su posición de llegada (de la última a la primera).

■ Descarta la carta que esté más a la derecha de las filas de cartas OBJETIVO y CARGA y PAX, mueve las cartas restantes hacia la derecha sobre las ranuras vacías y luego repón las filas desde el mazo. Cuando el mazo de cartas OBJETIVO o CARGA y PAX esté vacío, baraja la pila de descartes correspondiente para formar un nuevo mazo. Las rondas de juego continúan hasta que uno de los jugadores desencadene la última ronda.

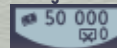


En este ejemplo, Azul será el primer jugador de la siguiente ronda, seguido de Rojo y luego Amarillo.

Nota: Si se trata de una carta TRAVELLER VIP, deberás pagar los 15.000 \$ y deducir los PUNTOS DE GLORIA vinculados a este objetivo.

■ Si es una carta SYSTEM o CREW: descártala en su mazo SYSTEM y CREW, sin recibir ningún reembolso.

■ Coloca la carta del AVIÓN que acabas de adquirir en tu cabina, y coloca la carta del avión que acabas de vender junto al organizador «Halles Latécoère» para formar la pila de aviones de segunda mano.



¡ATENCIÓN! Algunas cartas AVIÓN tienen un precio de reventa de 0. Se trata de aviones únicos, a menudo destinados a grandes retos aéreos. El jugador que se deshaga de la carta no recibirá dinero por la reventa. La carta de este AVIÓN excepcional pasa a engrosar la colección de un museo ilustre y no se une al montón de aviones de segunda mano. Se descarta definitivamente y ya no puede utilizarse durante la partida.



En este ejemplo, St Exupéry pasa de un avión de nivel 3 a un avión de nivel 5, lo que le permite su HABILIDAD TECNOLÓGICA. Tiene que pagar al banco 80.000 \$ - 10.000 \$ = 70.000 \$. Como el nuevo avión tiene los mismos valores de CARGA (CARGO, PAX, CREW y SYSTEM), St Exupéry puede conservar las cartas de CARGA que tenía.

## Comprar un avión nuevo

Puedes comprar un avión nuevo de la lista de aviones disponibles para la compra en el organizador «Halle Latécoère». Cobre del banco el importe del PRECIO DE REVENTA de su avión actual y a continuación, pague al banco el importe del PRECIO DE COMPRA del avión nuevo.

## Comprar un avión de segunda mano

También se puede decidir comprar uno de los aviones disponibles en el montón de aviones de segunda mano. Cobra del banco el importe del PRECIO DE REVENTA de tu avión actual y, a continuación, paga al banco el importe del PRECIO DE REVENTA que figura en la carta del avión de segunda mano que vas a comprar.

En ambos casos (compra de un avión nuevo o de segunda mano), se debe pagar inmediatamente el importe total adeudado. ¡El banco no concede créditos!





## OPERACIONES AÉREAS (FLIGHT OPS)

Al elegir una de las franjas horarias gratuitas de OPS AÉREAS, podrás CARGAR tu avión con cartas CARGO o PAX, realizar un PREFLIGHT CHECK (lista de comprobación previa al vuelo) que le permitirá repostar o adquirir valiosas ayudas para el pilotaje y, por último, REALIZAR UN VUELO (o varios vuelos si se cumplen las condiciones) para proceder a la ENTREGA de la preciada carga a un DESTINO, ganar las bonificaciones correspondientes y, por supuesto, ¡intentar ABRIR UNA NUEVA RUTA y cumplir así los objetivos!

### OPS AÉREAS -CARGA EL AVIÓN antes del despegue:

En su turno, en el orden de los jugadores en las ranuras de acción FLIGHT OPS, roba 1 carta CARGA (CARGO o PAX) de entre las disponibles en la reserva de cartas CARGA. A continuación, el siguiente jugador de la sección FLIGHT OPS hace lo mismo, y así sucesivamente hasta que no haya más cartas de CARGA disponibles o que hayan pasado todos los jugadores de la sección FLIGHT OPS. Al cargar, respeta siempre el límite del número de ranuras CARGO o PAX, según el caso, aún disponibles en tu avión.



### OPS AÉREAS - PREFLIGHT CHECK - (CONTROL PREVUELO)

Después de cargar y antes de realizar un vuelo, puedes comprar COMBUSTIBLE, un informe meteorológico (MET REPORT) o contratar a un CO-PILOTO y comprobar que tu piloto esté LISTO PARA VOLAR.

■ **Comprar COMBUSTIBLE:** cada incremento del indicador de COMBUSTIBLE cuesta 5.000\$ y no se puede superar el nivel de COMBUSTIBLE MÁXIMO del avión. Paga el coste del combustible que quieres comprar al banco, y después orienta la aguja del indicador de COMBUSTIBLE de su cabina hacia su nuevo valor (recuerda: el nivel está a cero al principio de la partida).

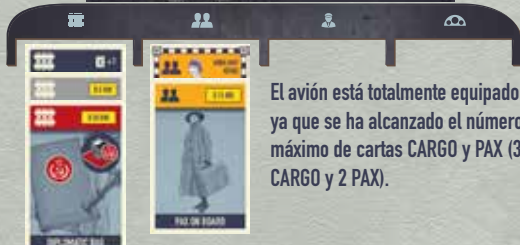
■ **Comprar un informe meteorológico:** si tiene al menos 1 ranura SYSTEM disponible en tu avión, puedes comprar una carta MET REPORT del mazo e instalarla a bordo de su avión. Paga el coste al banco.

■ **Contratar a un CO-PILOTO:** si tienes al menos 1 ranura CREW disponible en tu avión, puede comprar una carta CO-PILOTO de la baraja e instalarla a bordo de tu avión. Paga el coste al banco.

■ **LISTO PARA VOLAR:** coloca un cubo sobre el valor de RESISTENCIA más alto que aparezca en su carta PILOTO. Nota: este valor puede verse incrementado por los efectos de otras cartas (por ejemplo, por la carta AUTOPILOT (piloto automático) ¡Ya estás listo para volar! Recuerda que los niveles de COMBUSTIBLE y RESISTENCIA disminuirán durante el vuelo, en función de las dificultades encontradas. Debes evitar a toda costa que los indicadores de COMBUSTIBLE (FUEL) y RESISTENCIA (ENDURANCE) caigan por debajo de cero antes del final del vuelo. En este ejemplo, el avión está totalmente cargado (indicador de combustible en 6, valor máximo del avión, y el marcador de resistencia está en 4, valor máximo del piloto).-El avión está totalmente equipado, ya que se ha alcanzado el número máximo de cartas CARGO y PAX (3 CARGO y 2 PAX).



En este ejemplo, el avión está totalmente equipado (indicador de combustible en 6, valor máximo del avión, y el marcador de resistencia está en 4, valor máximo del piloto).



El avión está totalmente equipado, ya que se ha alcanzado el número máximo de cartas CARGO y PAX (3 CARGO y 2 PAX).

### OPS AÉREAS - REALIZACIÓN DE UN VUELO :

En tu turno, determinado por su posición en las casillas de acción FLIGHT OPS, podrás realizar uno o más vuelos entre dos ciudades. Para ello, hay que:

1- Medir la longitud del vuelo: se indica en el tablero por el número de casillas que separan las ciudades de salida y de llegada del vuelo (cada casilla corresponde a un dado meteorológico que habrá que lanzar). Recuerda: durante tu turno, no se puede volar a una distancia total superior al valor de ALCANCE del avión (ya sea para un vuelo o para la suma de varios vuelos realizados durante tu turno).

2- Realizar el vuelo: tira los dados correspondientes al número de casillas de la ruta elegida (1 dado del color correspondiente por casilla que separa las ciudades de salida y de llegada del vuelo), luego resuélvelos en el orden de su posición en la ruta. Por cada casilla de la ruta, debes gastar los puntos de COMBUSTIBLE y RESISTENCIA indicados en el dado correspondiente.

Puedes elegir aplicar los efectos de las cartas de SYSTEM y CREW en cualquier momento.

Si los valores de COMBUSTIBLE y RESISTENCIA son iguales o superiores a 0 después de pasar por la última casilla de la ruta, tu avión aterriza sin problemas en la ciudad de destino del vuelo. Si los valores de COMBUSTIBLE o RESISTENCIA caen por debajo de 0, ¡tu avión no llegará a su destino! (Nota: el vuelo no se aborta si el valor de RESISTENCIA cae a cero antes de la última casilla de la ruta, pero el vuelo se aborta si el valor de COMBUSTIBLE cae a cero antes de dejar la última casilla de la ruta y de llegar a la ciudad de destino). Finalmente, si el RANGO de tu avión y sus niveles de COMBUSTIBLE y RESISTENCIA lo permiten, puedes elegir continuar tu viaje y HACER OTRO VUELO. Nota: en este caso, no se pueden recuperar cartas CARGA, comprar combustible o aumentar el nivel de RESISTENCIA; debes continuar el viaje con tus niveles actuales.



En este ejemplo: el avión rojo vuela de Berlín a Moscú y los dados meteorológicos dan el siguiente resultado:

- Buen tiempo = -1 COMBUSTIBLE  
- Viento en contra = -2 COMBUSTIBLE  
- Nieve = -1 COMBUSTIBLE y -2 RESISTENCIA, lo que da un total de -4 COMBUSTIBLE y -2 RESISTENCIA consumidos durante el vuelo.

### OPS AÉREAS - DESTINO Y ENTREGA

Si el avión ha llegado al destino de su vuelo, puede aprovechar esta escala para entregar una carta de CARGA (CARGO o PAX) a tu elección, ¡y tal vez completar algunos objetivos!

■ Por defecto, sólo se puede entregar una carta CARGA (CARGO o PAX) en cada escala. Por cada carta CARGO entregada, se libera un espacio de carga del avión. Recibe la bonificación correspondiente del banco, luego devuelve la carta a su pila de descarte. Nota: si entregas una carta VALIJA DIPLOMÁTICA



en relación con una carta OBJETIVO DIPLOMACIA que tengas, o una carta OBJETIVO TRAVELER VIP (very important passenger), no devuelvas estas cartas al montón de descarte y consérvalas. Ya no estarán disponibles durante el resto de la partida, y pueden utilizarse si es necesario para comprobar la puntuación final.

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



■ **En destino: comprobación de los OBJETIVOS.** Si, al final del vuelo, ha llegado a la primera ciudad indicada en una o varias de sus cartas de OBJETIVO DE RUTA AÉREA, coloca uno de tus cubos en la(s) carta(s) correspondiente(s) para dejar constancia de su paso. Si al final del vuelo ha alcanzado un objetivo (AIR ROUTE, DIPLOMACY, VIP...), recibe inmediatamente las bonificaciones correspondientes (puntos de gloria y dinero en efectivo si procede). No vuelvas a poner las cartas de los objetivos que hayas conseguido en el montón de descartes: conserva estas cartas, que ya no estarán disponibles durante el resto de la partida, y se podrán utilizar si es necesario para comprobar la puntuación final.



■ **En destino: Aterrizaje en un HUB.** Si al final del vuelo ha llegado por primera vez a un HUB: coloca un cubo de tu color en la carta de ciudad correspondiente y gana inmediatamente una de las 2 recompensas ofrecidas (puntos de gloria o dinero). Nota: una visita posterior al mismo no te permitirá volver a ganar ni una recompensa ni la otra.

■ **En destino: realización de una GRAN HAZAÑA.** Si el vuelo que acaba de realizar es una de las GRANDES HAZAÑAS (ver pictograma en el tablero) aún sin alcanzar, gana inmediatamente los PUNTOS DE GLORIA correspondientes. Coloca un cubo de tu color en el pictograma para dejar constancia del logro.





## OPS AÉREAS - INTERRUPCIÓN DE VUELO: INCIDENTE y ACCIDENTE

Una INTERRUPCIÓN DE VUELO se produce si el valor de COMBUSTIBLE o de RESISTENCIA cae por debajo de 0 durante el vuelo: ¡en este caso, tu avión no llega a su destino! Una INTERRUPCIÓN DE VUELO puede provocar un FRACASO o un ACCIDENTE en función del tipo de vuelo (SUPERVIVENCIA MARÍTIMA o SUPERVIVENCIA TERRESTRE) y del tipo de avión (TERRESTRE o HIDRAVION). Las rutas de SUPERVIVENCIA MARÍTIMA se indican con un halo azul en el tablero de juego.

Las demás son rutas de SUPERVIVENCIA TERRESTRE. Puedes reconocer un avión de SOBREVUELO TERRESTRE por este pictograma: ☪

Este tipo de avión sufre un FALLO en caso de INTERRUPCIÓN DE VUELO durante un SOBREVUELO TERRESTRE, o un ACCIDENTE durante un SOBREVUELO MARÍTIMO. Puedes reconocer de HIDRAVION por este pictograma: (☪)

Este tipo de avión sufre un ACCIDENTE en caso de INTERRUPCIÓN DEL VUELO durante un SOBREVUELO TERRESTRE, o un FALLO durante un SOBREVUELO MARÍTIMO. Algunos aviones son del tipo AMPHIBIA porque pueden estar equipados con flotadores y/o ruedas, y se consideran a la vez del tipo TIERRA e HIDRAVION. Se reconocen por la presencia de estos 2 pictogramas: ☪ (☪)

Nota: si el pictograma «FLOTACIONES» está entre paréntesis en la carta AVIÓN, significa que la carta FLOATS SYSTEM debe estar instalada a bordo del avión para que se considere de tipo AMPHIBIA. Sin esta carta FLOATS SYSTEM, el avión se considera de tipo «TIERRA».



### Consejo de Antoine

Con el avión, que nos enseñó a volar en línea recta, lo importante no es llegar, ¡sino ir hacia! Pero ya veis, cuando uno quiere ser ingenioso, a veces miente un poco... Compañeros pilotos, es ciertamente poético correr todos los riesgos y confiar únicamente en la providencia para llegar a tu destino, pero si seguís por ese camino, ¡seguro que acabaréis con una gloria póstuma tan amarga como efímera! La experiencia de un vuelo completado sin contratiempos te llevará a plantearte esta pregunta crucial: ¿debería despegar de nuevo y continuar el viaje a pesar de la creciente amenaza de un posible accidente, o esperar prudentemente a la siguiente ronda para intentar este nuevo vuelo? La victoria o la derrota serán el resultado de estas elecciones. No hay fatalidad externa. Pero hay una fatalidad interior. Llega un momento en que descubrimos que somos vulnerables. El futuro no es más que el presente que hay que poner en orden. No se trata de predecirlo, sino de hacerlo posible. Así pues, antes de embarcarte en una gran travesía, elige bien tu avión y su equipo, así como la tripulación que te apoyará. No olvides que un avión de asalto te permitirá realizar grandes primicias, pero su limitada carga útil hace que sean muy caros de operar. Un avión de pasajeros, en cambio, te permitirá transportar carga y pasajeros que te proporcionarán mucho dinero, pero quizá menos gloria. Encuentra el momento adecuado para cambiar de uno a otro, y viceversa. Y qué pena si te equivocas: la verdad de mañana se alimenta del error de ayer. Lo que salva es dar un paso. Un paso más. He visto al ajedrecista derrotado jugar durante años con la esperanza de la victoria. Porque se enriquece si ni siquiera es para sí.

## Consecuencias de un INCIDENTE o de un ACCIDENTE.

En caso de INCIDENTE, realiza un aterrizaje forzoso o un amaraje forzoso:

- Devuelve tu figura de AVIÓN a la ciudad de salida de este vuelo.
- Conserva tu avión, su piloto y sus tarjetas de CARGA, pero pierde todo el COMBUSTIBLE consumido durante el vuelo. Pierde también el número de puntos de gloria correspondiente al NIVEL TECNOLÓGICO del avión.
- En caso de ACCIDENTE, tu avión y su piloto desaparecen para siempre, ¡perdidos para la eternidad en la soledad de los vastos desiertos o en las oscuras profundidades de un océano embravecido!
- Sitúa tu figura de AVIÓN en la ciudad de salida de este vuelo. Pierde todas sus cartas de CARGA (CARGO y PAX, SYSTEM y CREW) así como cualquier carta de OBJETIVO TRAVELER VIP a bordo del avión durante el ACCIDENTE. Descarte las cartas (se devuelven a la caja para el resto de la partida), sin pagar el coste.
- Pierde todo el COMBUSTIBLE consumido en este vuelo.
- Descarta tu carta de PILOTO (vuelve a la caja para el resto de la partida) y coge un nuevo piloto de los aún disponibles. Elimina tu carta de AVIÓN (se devuelve a la caja para el resto de la partida) y coge, sin pagar el coste, uno de los aviones aún disponibles (nuevo o de segunda mano).
- Cuidado, debes elegir un avión con un NIVEL TECNOLÓGICO inferior al del avión que acabas de perder. Su trágica pero gloriosa desaparición contribuye a la dimensión legendaria de la historia de la aviación: ¡gana 3 PUNTOS DE GLORIA, o 5 PUNTOS DE GLORIA si tenía al menos un TRAVELER VIP a bordo durante el ACCIDENTE! Ten en cuenta que una vez que hayan desaparecido 3 pilotos durante la partida, la prensa pierde interés en el tema y cualquier desaparición posterior no te hará ganar más PUNTOS DE GLORIA. Tu turno termina ahí.

## Saldar deudas

Durante una partida, tendrás que pagar con frecuencia varios importes, que serán para comprar combustible, un avión nuevo, equipo nuevo, para contratar a un miembro de la tripulación, para pagar la penalización por descartar cartas CARGO o PAX, ¡o incluso para pagar la multa si la aduana te ha pillado con mercancías ilegales (SMUGGLING CASE)! Estás obligado a pagar inmediatamente todas las cantidades adeudadas. Sin embargo, si no tiene suficiente dinero, puedes pagar tus deudas a razón de 1 PUNTO DE GLORIA por cada 10.000 \$ adeudados, es decir, 2 puntos por una deuda de 15.000 \$.

## Final de la partida

Se activa el final de la partida cuando alguien el primer jugador en alcanzar el número requerido de PUNTOS DE GLORIA (ver condiciones de final de partida) al final de su turno. Los jugadores posteriores al que lo consiguió que aún no hayan jugado en el turno actual completan sus acciones.

- A continuación, se cuentan los PUNTOS DE GLORIA: Debes restar del total los puntos de los objetivos no alcanzados que tengas en tu poder. Añade a tu total un número de puntos correspondiente al NIVEL TECNOLÓGICO de su avión.
- Por último, toma la cantidad por la que vende su avión al banco y luego suma todo el dinero que tengas: por cada 50.000 \$ ganas 1 PUNTO DE GLORIA extra. El jugador con más PUNTOS DE GLORIA será declarado vencedor.
- En caso de empate, gana el jugador que termine la partida con el avión con el NIVEL TECNOLÓGICO más alto. Si persiste el empate, ¡los jugadores comparten la gloria de esta magnífica victoria!



Control a Air Postal 001: permiso concedido para partir de inmediato. ¡Tenga un buen vuelo!



# NOTAM (NOTICE TO AIRPOSTAL MISSIONS)

## DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS OBJETIVO

### AIR ROUTE (RUTA AÉREA):



Abrir nuevas rutas aéreas otorga PUNTOS DE GLORIA y dinero. Coloca un cubo de tu color en una carta de RUTA AÉREA que tengas cuando tu avión se encuentre en uno de los dos lugares mencionados en la carta. Eres libre de elegir cualquier ruta para llegar a estos 2 lugares. El objetivo se alcanza en cuanto el avión llega al segundo lugar: se recibe dinero del banco y se gana el número de PUNTOS DE GLORIA indicado. Guarda las cartas de RUTA AÉREA completadas cerca de tu cabina, bocabajo para distinguirlas de las cartas de RUTA AÉREA que puedas tener y que aún no hayan sido completadas. Es posible completar varios objetivos de RUTA AÉREA durante el mismo turno de juego. Los puntos de cualquier carta de RUTA AÉREA no completada que tengas al final de la partida se deducirán de tu total final de PUNTOS DE GLORIA.

### PASAJERO VIP (VERY IMPORTANT PASSENGER):



TRAVELLER VIP (Very Important Passenger):

Algunos pasajeros son celebridades que aportan fama además de dinero. Una carta TRAVELLER VIP se trata como una carta PAX ON BOARD: en consecuencia, ocupa una ranura PAX (LOAD) en la carga de tu avión. El objetivo se alcanza en cuanto el avión transporta al pasajero a la GRAN CIUDAD designada en la carta (hay que dejarlo allí): se recibe dinero del banco y se gana el número de PUNTOS DE GLORIA indicado. Te aconsejamos que guardes las cartas TRAVELLER VIP completadas cerca de tu cabina bocabajo para distinguirlas de las tarjetas TRAVELLER VIP que aún tengas que cumplir. Al final de la partida, se deducirán los puntos de las cartas TRAVELLER VIP que te sobren de tu total de PUNTOS DE GLORIA.

En este ejemplo, Anna May Wong debe viajar a Pekín. Una vez alcanzado el objetivo, gana 3 Puntos de Fama y 15.000 \$.

- ESCALA  
Posible depósito de las cartas **PRIORITY LETTER** y **MAIL DELIVERY**.
- ADUANAS  
**SMUGGLING CASE** (CASO DE CONTRABANDO): se pueden depositar (¡cuidado con el control aduanero! Véase la descripción de la carta SMUGGLING CASE), la CARTA PRIORITARIA y la ENTREGA DE CORREO.
- GRANDES CIUDADES  
**PAX ON BOARD** (sólo en estas localidades), CARTA PRIORITARIA y ENTREGA DE CORREO.
- EMBAJADAS  
Posible depósito de **DIPLOMATIC BAG** (VALIJA DIPLOMÁTICA) (sólo si la carta es del mismo color/nación que la Embajada), CARTA PRIORITARIA y ENTREGA DE CORREO.

### DIPLOMACY (DIPLOMACIA):



La entrega de una valija diplomática es otra forma de ganar muchos puntos de gloria. Utiliza tu avión como vehículo para meterte en intrigas políticas secretas ¡gracias a las cartas DIPLOMACIA! Cada carta VALIJA DIPLOMÁTICA que dejes en una embajada de la nación correspondiente te hará ganar PUNTOS DE FAMA según la escala indicada en la carta de DIPLOMACIA. ¡Atención! No te deshagas de una carta VALIJA DIPLOMÁTICA que hayas entregado y que corresponda a una carta DIPLOMACIA que tengas en tu poder: guárdala cerca de su cabina, bocabajo. Si no consigues entregar al menos una carta BOLSA DIPLOMÁTICA de la nación mencionada en la carta DIPLOMACIA antes del final de la partida, ¡el número de puntos indicado para la primera entrega se deducirá de tu total final de PUNTOS DE GLORIA!

En este ejemplo, entregar 2 valijas diplomáticas a embajadas soviéticas (rojas) durante la partida le hará ganar 3 + 4 = 7 PUNTOS DE GLORIA en total. Sin embargo, si no ha entregado ninguna valija diplomática soviética al final de la partida, perderá 3 puntos de gloria.

## DESCRIPCIÓN DE LAS TARJETAS DE CARGA (CARGO Y PAX)



USAR 1X  
**PAX ON BOARD**: Depósito sólo posible en una GRAN CIUDAD. Gana 15.000 \$ y luego pon la carta en su pila de descartes.



USAR 1X  
**FUEL CAN**: no se gana ninguna bonificación. Durante un vuelo, puedes descartar esta carta en lugar de gastar 1 punto del indicador de FUEL.



USAR 1X  
**MAIL DELIVERY**: se puede hacer en cualquier lugar (ESCALA, ADUANA, GRAN CIUDAD o EMBAJADA). Gana 5.000 \$ y pon la carta en su pila de descartes.



USAR 1X  
**PRIORITY LETTER**: entrega posible en cualquier lugar (ESCALA, ADUANA, CIUDAD PRINCIPAL o EMBAJADA) con la obligación de entregar esta carta antes que las otras cartas CARGA (CARGO o PAX) que tengas en tu avión. Gana 10.000 \$ y luego pon la carta en su pila de descartes.



USAR 1X  
**DIPLOMATIC BAG**: Depósito sólo en una EMBAJADA de la nación (color) indicada en la carta. Gane 20.000 \$ y quédese con la carta si tiene la carta OBJETIVO DE DIPLOMACIA de la misma nación, de lo contrario ponga la carta en su pila de descartes.



USAR 1X  
**SMUGGLING CASE**: un jugador roba al azar una de tus cartas de CARGA (incluida ésta): si es una carta de SMUGGLING CASE, ¡los agentes de aduanas te multarán por transportar mercancías ilegales! Pon la carta en su pila de descartes y paga 10.000 \$ al banco. Tu turno acaba inmediatamente. Si no es una carta SMUGGLING CASE: ¡uf, los aduaneros consideran que todo está en orden! Gana 30.000 \$, pon la carta SMUGGLING CASE en su pila de descarte y continúa tu turno normalmente.

## DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS SYSTEM Y CREW BASIC

(cartas con BASIC en ellas) - 4 copias de cada una



\$ -5 000 USAR 1X  
**MET REPORT**: carta de SYSTEM BASIC. Durante un vuelo, descarta esta carta para colocar un dado en una cara CIELO CLARO (-1 FUEL).



\$ -5 000 USAR 1X  
**COPILOT**: Carta CREW BASIC. Durante un vuelo, descarta esta carta para cancelar el gasto de 1 punto de RESISTENCIA.

## DADOS DE LEYENDA METEO

CIELO DESPEJADO -1 fuel	LLUVIA -2 fuel -1 resistencia	VIENTO EN CONTRA -2 fuel
TORMENTA -2 fuel -2 resistencia	NIEBLA -1 fuel -1 resistencia	CICLÓN TROPICAL -3 fuel
NIEVE Y ESCARCHA -1 fuel -2 resistencia		



## DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS SYSTEM Y CREW STANDARD

4 copias de cada una



**\$ -5 000** PERMANENTE  
FLIGHT ENGINEER (INGENIERO DE VUELO) Carta CREW. Una vez por vuelo, permite volver a lanzar un dado verde.



**\$ -10 000** PERMANENTE  
RADIO : Carta CREW. Una vez por vuelo, permite volver a lanzar un dado blanco.



**\$ -10 000** PERMANENTE  
NAVIGATOR (NAVEGADOR). Carta CREW. Una vez por vuelo, permite volver a tirar un dado rojo.



**\$ -10 000** PERMANENTE  
COMPASS (BRÚJULA). Carta SYSTEM. Una vez por vuelo, permite sustituir la cara VIENTO de un dado verde, blanco o azul por su cara CIELO DESPEJADO (-1 FUEL).



**\$ -10 000** PERMANENTE  
GYROSCOPE (GIROSCOPIO). Carta SYSTEM. Una vez por vuelo, se anula el gasto de 1 punto de RESISTENCIA en un dado blanco, rojo o amarillo (expansión AD AUSTRAL).



**\$ -60 000** PERMANENTE  
AUTOPILOT (PILOTO AUTOMÁTICO) Carta SYSTEM. Una vez por turno: aumenta la RESISTENCIA del piloto en 3.

## DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS SYSTEM Y CREW EXPERT

(cartas con el logotipo XP) - 1 copia de cada una



**\$ -15 000** PERMANENTE  
FUEL EXPERT (EXPERTO EN COMBUSTIBLES). Carta CREW. Una vez por vuelo, en un único dado, convierte un resultado de -2 FUEL en un resultado de -1 FUEL.



**\$ -10 000** PERMANENTE  
METEOROLOGIST (METEORÓLOGO). Carta CREW. Una vez por vuelo, se sustituye la cara VIENTO o CICLÓN TROPICAL por la cara de CIELO DESPEJADO (-1 FUEL) de los dados implicados.



**\$ -40 000** PERMANENTE  
VETERAN (VETERANO). Carta de CREW. Una vez por turno, se aumenta la RESISTENCIA del piloto en 2.



**\$ -15 000** PERMANENTE  
FLAPS . Carta SYSTEM. Aumenta los valores CARGO y PAX del avión en 1.



**\$ -15 000** PERMANENTE  
SLATS . Carta SYSTEM. Aumenta los valores de CREW en 1 y el valor de SISTEM en 2.



**\$ -10 000** PERMANENTE  
CARGO DOOR (PUERTA DE CARGO). Carta SYSTEMA. Una vez por vuelo, permite entregar 2 cartas CARGO en vez de 1.



**\$ -5 000** PERMANENTE  
AUXILIARY TANK (TANQUE AUXILIAR). Carta SYSTEM. Aumenta el valor de FUEL MAX del avión en 1.



**\$ -10 000** PERMANENTE  
AIRSTAIRS (ESCALERAS PLEGABLES). Carta SYSTEM. Una vez por vuelo, se entregan 2 cartas PAX en lugar de 1.



**\$ -25 000** PERMANENTE  
VARIABLE PROPELLER (PROPULSOR VARIABLE). Carta SYSTEM. Una vez por vuelo, se anula el gasto de 1 punto de combustible si el vuelo es superior a 3 espacios.



**\$ -10 000** PERMANENTE  
ALTIMETER (ALTIMETRO). Carta SYSTEM. Una vez por vuelo, se sustituye la cara NIEBLA de un dado blanco, verde o rojo por la cara CIELO DESPEJADO (-1 COMBUSTIBLE).



**\$ -10 000** PERMANENTE  
WING TANKS (TANQUES LATERALES). Carta SYSTEM. Aumenta el valor de RANGE del avión en 1.



**\$ -15 000** PERMANENTE  
FLOATS (FLOTADORES). Carta SYSTEM. Transforma un avión de tipo TIERRA en un avión de tipo AMPHIBIA (es decir, puede equiparse con flotadores o ruedas). Sólo puede instalarse en un avión con el icono «FLOATS» entre paréntesis en la carta.



## VARIANTE WARBIRDS

Esta variante cambia las condiciones de principio de la partida, y permite empezarla con aviones de niveles tecnológicos 1 y 2. Añádelos a la reserva de aviones nuevos y comienza la partida con aviones que tengan 2 niveles menos que el nivel tecnológico de tu carta de piloto.

Nota: esta variante puede alargar considerablemente la duración de una partida.

## VARIANTE CIUDAD DE SALIDA

Reparte el siguiente número de cartas CIUDAD a cada jugador:

Nº de jugadores	2	3	4
Nº de cartas	5	4	4

Guarda las cartas no repartidas en la caja, ya que no se utilizarán en esta partida. Cada jugador elige en secreto una carta de CIUDAD entre las que ha recibido: será su CIUDAD DE SALIDA.

Cuando todos los jugadores estén listos, mostrarán simultáneamente la carta elegida. Como en una partida normal, cada jugador recoge la cantidad de dinero y el número de PUNTOS DE GLORIA que aparecen en esa carta (mueve 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 mano, sin revelarla. Devuelve estas cartas a la caja, ya que no se utilizarán en esta partida.

Las cartas que sobran (6 cartas para una partida de 2 o 3 jugadores, 8 cartas para una partida de 4 jugadores) se convierten en los HUBS de esa partida.



## MODO BASICO PARA PRINCIPIANTES

Esta variante ofrece una versión simplificada de las reglas del juego, ¡ideal para partidas introductorias de Air Postal!

### Preparación

Prepara el juego como para una partida normal, a excepción de los siguientes puntos:

- Deja en la caja el tablero de OPERACIONES que no se utiliza en una partida BÁSICA.
- Ignora los pasos relacionados con la instalación de las tarjetas SYSTEM y CREW STANDARD y EXPERT. Sólo se utilizarán las cartas SYSTEM y CREW BASIC.
- Forma 2 mazos de cartas OBJETIVOS y CARGA (PAX y CARGO). Durante el juego BÁSICO, los jugadores cogen las cartas directamente de estos 2 mazos.
- Determinar al azar un primer jugador, los demás jugadores siguen el orden de las agujas del reloj. El orden de juego se mantiene durante toda la partida.
- Se utilizan las cartas de avión por su cara BÁSICA. El valor CARGA mostrado es el número máximo de cartas CARGO, PAX, SYSTEMA y CREW que se pueden cargar en ese avión.

### Turno de juego

En tu turno, realiza una de las tres acciones siguientes:

- OBJETIVOS: roba una carta OBJETIVO y recibe sus INGRESOS.
- MANTENIMIENTO: compra un avión nuevo.
- OPCIÓN DE VUELO: carga tu avión con cartas CARGA, compra combustible (FUEL) o un INFORME MET, contrata a un COPILOTO y muévete por el tablero.

Los turnos del juego siguen el sentido de las agujas del reloj hasta que uno de los jugadores desencadene el último turno.

## MODO SOLITARIO

### Preparación:

- 1 - Elige una postal DISPOSICIÓN INICIAL.
- 2 - Designa a uno de los 4 pilotos para jugar con el avión SOLO y elija a uno de los otros 3 pilotos disponibles.
- 3 - Coloque las cartas HUBS en el orden que minimice la distancia (en número de casillas) entre la CIUDAD de SALIDA del avión SOLO y el primer HUB, y así sucesivamente para los HUBS siguientes. De esta forma, se construye un recorrido que representa un cierto número de vueltas.
- 4 - Coloca en el tablero de operaciones un número de cartas correspondiente a una partida de 2 jugadores.



P. OSIPENKO

En este ejemplo, su oponente es Polina Osipenko. Comienza la partida desde la ciudad de Porto Novo, su CIUDAD de SALIDA. El HUB más cercano es Monrovia, luego Málaga y así sucesivamente.

### ¿Cómo se juega?

- Tu turno se desarrolla según las reglas habituales. Puedes elegir una de las 5 acciones de operaciones terrestres o la acción de operación de vuelo.
- Entonces el avión SOLO avanza inexorablemente a la siguiente posición sin jugar los dados y sin tener en cuenta la duración del vuelo.

El avión SOLO no gestiona:

- Dinero
- Carga
- El nivel de combustible
- El nivel tecnológico del avión
- La resistencia del piloto

■ Cada vez que el avión SOLO alcanza de un HUB, se anotan los puntos indicados en la carta CIUDAD correspondiente.

■ Cada vez que el avión SOLO alcanza una GRAN HAZAÑA, se anotan los puntos indicados.

### Fin de la partida

■ El juego se acaba inmediatamente cuando el avión SOLO alcanza la ciudad correspondiente al octavo HUB.

Para ganar la partida, debes tener más PUNTOS DE GLORIA que el avión SOLO.

### Acción OBJETIVOS

Recoge del banco los INGRESOS que aparecen en tu carta PILOTO. A continuación, roba 5 cartas OBJETIVO. Elige con cuál te quedas y coloca las demás bocarriba en el montón de descartes. No puedes quedarte con más de una, ni descartarlas todas. Cuando el mazo de cartas OBJETIVO esté vacío, baraja el montón de descartes para formar un nuevo mazo.

### Acción de mantenimiento

Puedes comprar un nuevo avión (nuevo o usado):

- La diferencia de NIVEL TECNOLÓGICO entre tu avión actual y el que deseas comprar debe ser igual o inferior al valor de la HABILIDAD TECNOLÓGICA de tu piloto.
- El coste que debes pagar al banco es al que el precio de compra del avión que quieres adquirir menos el precio de reventa de tu avión actual. Deberás abonar este importe íntegro y de forma inmediata. Si las características del avión nuevo no te permiten conservar todas las cartas de CARGA (CARGO, PAX, SYSTEM y CREW), deberás descartar el número adecuado de cartas en su pila de descarte para cumplir con el número de cartas que puede llevar a bordo.
- Instala la carta avión que acabas de adquirir en su cabina, y coloca la del avión que acabas de vender en el montón de aviones de segunda mano.

### Acción de VUELOS

Roba 5 cartas de CARGA y decide cuáles colocar en tu avión, cumpliendo con su valor de CARGA. Devuelve las cartas que no puedas o no quieras cargar al montón de descarte.

¡Atención! En el «espíritu del correo», ¡toda carta CARGA cargada en el avión debe entregarse! Esto significa que sólo puedes deshacerte de una carta CARGA entregándola al final de un vuelo (ver ENTREGA). Nota: la única excepción a esta regla es cuando CAMBIAS de avión, si el valor de CARGA de tu avión nuevo es inferior al del anterior (ver acción MANTENIMIENTO).

### Interrupción de vuelo

En un juego BÁSICO, una INTERRUPCIÓN DE VUELO sólo conlleva un FRACASO.



En este ejemplo, la partida durará exactamente 13 rondas y el avión SOLO conseguirá una puntuación mínima de 28 puntos y una puntuación máxima de 35 puntos si el avión SOLO consigue las 2 GRANDES HAZAÑAS de su recorrido.

### Asesoramiento estratégico

Jugar al modo solitario es una auténtica carrera contrarreloj.

- Optimiza cada una de tus acciones.
- Intenta completar las GRANDES HAZAÑAS antes que el avión SOLO para privarle de estos puntos extra.
- Alcanza objetivos individuales, el avión SOLO no podrá hacerlo. Aquí tiene una fuente de ingresos y puntos extra para obtener ventaja.

### Agradecimientos

Gracias a Benjamin Jaffrin por esta traducción al español de las normas. Revisión ortotipográfica de estilo en español: Enrique Trigueros.

Diseño: FGR et Eric Fortunato

Gráficos: FGR

Ilustración: Antoine Waterlot y François Launay

© Platypus Game 2023

