



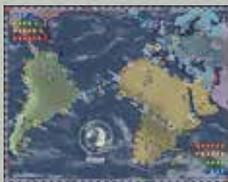
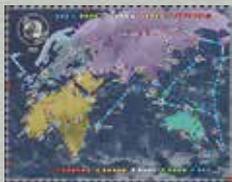
AD AUSTRAL EXTENSION



Fliege zu neuen Horizonten mit der Ad Austral-Erweiterung. Mit der Core-Box konnten Sie den Atlantik überqueren und den Nordpol überfliegen. Mit der Ad Austral-Erweiterung können Sie die Erkundungsrouten der französischen Compagnie Générale Aéropostale in Südamerika bereisen, durch die Lüfte der südlichen Länder Afrikas schweben oder die unglaubliche Vielfalt an Meeren und Landschaften zwischen Europa und Ozeanien überqueren, um das andere Ende der Welt, Neuseeland, zu erreichen. Diese Entdeckungen bringen neue meteorologische Gefahren mit sich, die die Zuverlässigkeit Ihres Flugzeugs und die Ausdauer Ihres Piloten auf die Probe stellen werden. Glücklicherweise können Sie auf neue Flugzeuge mit schmeichelhaftem Stammbaum und erstaunlichen Leistungen sowie auf neue Besatzungsmitglieder mit sehr nützlichen Fähigkeiten zählen, um die Gefahren dieser neuen Ziele zu meistern. Aber Vorsicht: Angezogen von der Magie des Orients und der Aussicht, mit dem Transport lokaler Berühmtheiten ein Vermögen zu verdienen, könnte ein fünfter Spieler-Pilot auftauchen, der Ihnen bei Ihrem Streben nach Ruhm Konkurrenz macht!

Luftpostv erweiterung Ad Austral: Auf in den Süden!

Neues Spielmaterial



■ 1 Spielplan mit der AUSTRALISCHEN KARTE auf der einen Seite und der AEROPOSTISCHEN KARTE auf der anderen Seite



■ 3 gelbe WEATHER-Würfel und 3 schwarze Würfel ENGINE



■ 8 neue STADT-Karten (Antananarivo, Auckland, Kapstadt, Darwin, Jakarta, Mumbai, Singapur, Sydney)

16 neue OBJEKTIV-Karten:



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

■ 12 AIR ROUTE-Karten



■ 7 neue CREW-Karten: 5 x CREW STANDARD Karten (5 x RAIDER) und 2 x CREW EXPERT Karten (XP Logo Karten: 1 x ENGINE EXPERT, 1 x SMUGGLER)

1 Satz SYSTEM & CREW BASIC (2 Karten) und STANDARD (6 Karten) Karten



■ 9 neue AIRCRAFTS

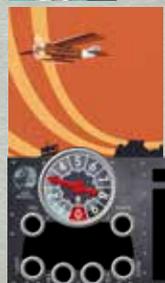
■ 6 neue PILOTEN

■ 2 neue SETUP-Postkarten + 1 SETUP-Postkarte zum Hinzufügen eines 5. Spielers in den in der Air Postal Core-Box und in der Ad Austral-Erweiterung vorgeschlagenen Setups.

Das Material für den 5. Spieler:

■ 1 Cockpit + 1 Lineal

■ 1 Satz grüner Holzteile für den 5. Spieler, darunter 2 MARKER, 20 Würfel und 1 Flugzeug-Meeple



Einführung

Das Material der Air Postal Core-Box ist notwendig, um mit der Ad Austral-Erweiterung zu spielen. Die Ad Austral-Erweiterung führt neue Spielelemente und Regelvarianten ein. Sie können alle oder nur einige dieser neuen Elemente in Ihr Air Postal-Spiel einbauen, ganz wie Sie möchten.

Hier finden Sie alles, was Sie über die mit der Ad Austral-Erweiterung eingeführten neuen Elemente wissen müssen, und welche Abschnitte der in der Air Postale-Kernbox enthaltenen Grundspielregeln durch diese Erweiterung verändert werden oder neu sind.

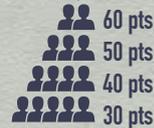
Dauer eines Spiels

Um die Dauer eines Spiels abzuschätzen, rechnen Sie 30 Minuten Spielzeit pro Spieler-Pilot, d.h. etwa 2h30 für ein Spiel mit 5 Spielern.

Beachten Sie, dass sich diese Dauer mit der BASIC-Initiierungsvariante (siehe Abschnitt Varianten) auf etwa 15 Minuten pro Spieler reduziert, d. h. insgesamt etwa 1h15min für 5 Spieler.

Endspielbedingungen

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



Einrichten (was ist neu)

Legen Sie den Spielplan OPERATIONS auf seine 5-Spieler-Seite, auch wenn Sie mit weniger als 5 Spielern spielen. Legen Sie ihn neben den Spielplan und stellen Sie den CREW BASIC Stapel (5 CO-PILOT Karten) und den SYSTEM BASIC Stapel (5 MET REPORT Karten) auf.

Stellen Sie die 7 SYSTEM & CREW STANDARD Kartendecks zusammen: das neue 5-Karten-RAIDER-Deck und die 6 Basis-Box-Decks mit den folgenden 5 Karten jedes Typs: KOMPASS, FLIGHT ENGINEER, AUTOPILOT, NAVIGATOR, GYROSCOPE und RADIO. Legen Sie diese 7 Decks in ihre jeweiligen Fächer.

Füge die neue CREW EXPERT Karte «SMUGGLER» zum Stapel der SYSTEM & CREW EXPERT Karten (Karten mit dem XP Logo) aus der Core-Box hinzu. Mische die Karten und ziehe dann zufällig eine Anzahl von Karten, die der Anzahl der Spieler +3 entspricht. Diese Karten sind der SYSTEM & CREW EXPERT-Stapel für dieses Spiel. Lege diesen Stapel neben die anderen 7 SYSTEM & CREW Stapel. Lege die restlichen SYSTEM & CREW EXPERT-Karten zurück in die Schachtel: Sie werden in diesem Spiel nicht verwendet.

FLIGHT OPS - EINEN FLUG ZU MACHEN:

- 1- Messen Sie die Länge des Fluges: siehe die Grundspielregeln (keine Änderung)
 - 2- Beenden Sie den Flug: siehe Grundspielregeln. Wenn Sie am Ende dieser Phase eine FLUGUNTERBRECHUNG erlitten haben, gehen Sie direkt zur Phase FLIGHT OPS - ZIEL UND ABLIEFERUNG über (siehe Grundspielregeln). Wenn Sie keine FLIGHT OPS-UNTERBRECHUNG erlitten haben, gehen Sie zu Phase 3 über.
 - 3 - ENGINE FAILURE TEST: Bevor Sie zur Phase FLIGHT OPS - DESTINATION AND DELIVERY übergehen, müssen Sie, wenn es sich bei dem soeben absolvierten Flug um einen der LANDMARK FIRSTS handelt (siehe Bild auf der Karte), einen ENGINE FAILURE TEST durchführen, um zu überprüfen, ob das/die in Ihrem Flugzeug eingebaute(n) Triebwerk(e) vor Erreichen des Ziels ausgefallen ist/sind. Diese schwierigen Flüge sind in der Tat oft sehr anspruchsvoll für die Mechaniker!
- **Wirf die Anzahl der schwarzen ENGINE-Würfel, die der Anzahl der Triebwerke deines Flugzeugs entspricht (siehe Piktogramm Propeller auf deiner Flugzeugkarte), und überprüfe, ob du einen Triebwerksausfall erlitten hast.**
- Einmotoriges Flugzeug = 1 Würfel werfen

- ✈ Einmotoriges Flugzeug = 1 Würfel werfen
- ✈✈ Zweimotoriges Flugzeug = 2 Würfel werfen
- ✈✈✈ Flugzeuge mit drei oder mehr Motoren = 3 Würfel werfen

- = Triebwerk ist in Ordnung, kein Fehler gefunden!
 - = Triebwerksabschaltung (Ausfall)
 - = Triebwerk ist in Ordnung, wenn es sich um ein einmotoriges Flugzeug handelt, oder würfeln Sie erneut (nur einmal), wenn Ihr Flugzeug mit 2 oder mehr Triebwerken ausgestattet ist
 - = Triebwerk ist in Ordnung, wenn Ihr Flugzeug ein- oder zweimotorig ist, oder würfeln Sie noch einmal (nur einmal), wenn Ihr Flugzeug mit 3 oder mehr Triebwerken ausgestattet ist
- Zeigen alle Würfel am Ende der Würfel eine Fläche (Burst), erleiden Sie eine FLUGUNTERBRECHUNG.

LEGENDE DER GELBEN WEATHER-WÜRFEL

KLIMAHIMMEL (CAVOK) -1 fuel	TURBULENZ -3 ausdauer
THUNDERSTORM -2 fuel -2 ausdauer	VERLUSTLEISTUNG -1 fuel + Lege 1 CARGO-Karte ab und zahle ihre Kosten an die Bank.
MOTORÜBERHITZUNG -1 fuel + mit einem ENGINE FAILURE Test fortfahren	

BESCHREIBUNG DER CREW-KARTEN



\$ -10 000 PERMANENT
RAIDER: CREW-Karte. Einmal pro Flug. Ermöglicht es dir, einen gelben Würfel neu zu werfen.



\$ -25 000 PERMANENT
SMUGGLER: CREW-Karte. Ermöglicht es Ihnen, sich der Durchsicherung durch den Zoll zu entziehen: Sie können ohne Risiko SMUGGLING CASE-Karten im ZOLL abliefern und Ihre 30.000 Dollar Belohnung erhalten.



\$ -5 000 PERMANENT
ENGINE EXPERT: CREW-Karte. Einmal pro Flug. Erlaubt es dir, einen schwarzen Würfel für ENGINE neu zu werfen.

STARTFLUGZEUG	AUSDAUER
EINNAHMEN	TECHNOLOGIEKOMPETENZ
HENRI GUILLAUMET	ADRIENNE BOLLAND
ANTONIO LOCATELLI	AMELIA EARHART
GUY MENZIES	JEAN BATTEN

STADT-VARIANTE

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

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

Bei 2 bis 3 Spielern: Legen Sie die nicht bearbeiteten Karten zurück in die Schachtel, da sie für dieses Spiel nicht verwendet werden. Bei 5 Spielern: Legen Sie die verbleibende Karte vorerst beiseite: Sie werden sie zu den anderen verbleibenden Karten hinzufügen, die die HUBS für dieses Spiel werden (siehe unten).

Jeder Spieler wählt heimlich eine Karte aus den erhaltenen Karten aus: dies wird seine HAUPTGRUNDLAGE sein.

Wenn alle Spieler bereit sind, decken sie gleichzeitig die Karte auf, die sie gewählt haben. Wie in einem normalen Spiel erhält jeder Spieler den Geldbetrag und die Anzahl an Ruhmespunkten, die auf dieser STADTKarte angegeben sind (der Würfel der eigenen Farbe wird entsprechend auf der Punkteleiste platziert).

Als Nächstes wirft jeder Spieler eine der Karten ab, die er noch auf der Hand hat, ohne sie aufzudecken. Legen Sie diese Karten zurück in die Schachtel, da sie für dieses Spiel nicht verwendet werden.

Die verbleibenden Karten (6 Karten für ein 2-, 3- oder 5-Spieler-Spiel, 8 Karten für ein 4-Spieler-Spiel) werden die HUBS für dieses Spiel.

