

Aèropostale di Chanry e Pinon. Da 2 a 5 per 1 ora circa.

Benvenuti agli albori dei servizi aerei transcontinentali. Aerei di legno e piloti ardimentosi solcano l'Atlantico in viaggi al limite dell'impossibile. La Paz è una meta da pazzi.

Scopo del gioco, come manager di compagnie aeree dovete guadagnare prestigio acquisendo Ali di merito (bronzo, oro, platino, diamante), scali aerei, rotte commerciali, battendo record o vincendo le posizioni più forti nei 3 continenti del gioco attraverso le rotte che porteranno al mitico scalo di La Paz. Nel gioco ci sono 5 scenari di difficoltà variabili.

Contenuto: ogni compagnia ha 3 modelli di aerei e altri 9 che diventeranno disponibili durante il gioco. Ogni segnalino rappresenta una flotta e ha 3 punteggi: capacità di carico, consumo carburante e raggio d'azione. La capacità è data da un N° e da icone, posta, passeggeri e merci. Il consumo indica quanti Punti Logistica servono a far volare la flotta. Il raggio d'azione è il N° massimo di linee geografiche che l'aereo può oltrepassare in un'azione. Al centro del tassello un'icona mostra quando quel modello diviene disponibile al raggiungimento di determinati record. Ogni flotta è rappresentata da un aereo sulla mappa.

Plancia della compagnia. Dall'alto a sx, le fasi del turno, le azioni disponibili, la tabella logistica, la sezione gestione flotte e la sezione piloti.

Strisce scalo, ce ne sono 20 per continente. A sx descrivono il costo e l'effetto per creare uno scalo, a dx, (il contratto) con il N° e il tipo di icone da consegnare qui e sotto il compenso da riscuotere.

Carte Meteo, ogni linea geografica ha il suo mazzo. Attivano effetti per il turno in corso. Hanno effetti positivi verdi o negativi rossi. Descrizione dall'alto a sx: l'effetto si applica alla creazione di uno scalo, l'effetto si applica durante un volo, se presente la stella a dx, l'effetto non è cumulabile. Al centro l'effetto al passaggio della linea geografica.

Il gioco, 6 fasi per turno.

Nel primo turno il 1° giocatore è quello della Latècoère, poi quello che vince il meeting.

1 Meteo, per ogni linea geografica dove c'è una carta girata, il 1° giocatore gira una nuova carta.

2 Registrarsi al Meeting. Usando le carte Meeting, icone SI, senza NO, il giocatore sceglie se partecipare al meeting, tutti rivelano simultaneamente e piazzano la carta scelta vicino alla plancia.

3 Azioni. I giocatori a turno svolgono, se vogliono, un'azione, per 4 volte.

4 Meeting. Chi si è registrato al meeting ed ha inviato un pilota durante le azioni, tira 1d6, +1 se il pilota era esperto, +2 se leggendario, ritirare i pareggi. Il 1° ottiene un segnalino +3 punti logistica e diventa primo giocatore nel prossimo turno, il secondo +2 punti logistica. Questi punti potranno essere usati più avanti.

5 Mantenimento. I piloti e gli aerei nella zona rossa, passano in quella verde e tornano disponibili. I piloti in quella arancio, quelli sulle carte meeting e gli aerei sul tabellone, vanno nelle zone rosse.

6 Supremazie. Vengono assegnate le Ali per la supremazia nei continenti.

Azioni, sono 9 e si possono ripetere.

Creare uno scalo. Costo: 1 pilota, 1 aereo, punti logistica. Ogni città ha un N° massimo di cubi commercio, 5 slot per le strisce e una pista per gli aerei. Ogni giocatore può avere 1 scalo per città. Scegliere una città in cui già si possiede uno scalo, un'altra come destinazione e il tipo di aereo che può raggiungerla. Il consumo di carburante non può superare il livello logistico e il suo raggio d'azione deve essere almeno uguale alle linee geografiche che si devono superare, segnato in rosso se deve superare le Ande. Le carte Meteo influenzano la costruzione. Chi entra per la prima volta in un'area geografica, gira la carta meteo di quella zona. Se qualcosa impedisce la costruzione, l'azione è comunque persa. Per costruire bisogna: usare un pilota disponibile (da verde ad arancio), spendere i punti logistica come indicato sul tassello aereo + o - eventuali carte Meteo, mettere l'aereo sulla pista del nuovo scalo, rivelare la prima striscia scalo disponibile. Quindi piazza tanti cubi come indicato sulla striscia. Il N° totale dei cubi non deve superare il limite della città. Il N° dei tuoi cubi rappresenta il valore commerciale per te in questo scalo, potrà cambiare nel corso del gioco. Se la striscia ha un effetto applicarlo ora se possibile. Non si può costruire uno scalo dove si è raggiunto il limite di cubi commercio. Le strisce rimangono scoperte e la metà di dx (contratto) può essere usata da ogni compagnia che giungerà qui.

Effettuare un volo. Costo: 1 pilota, 1 aereo, punti logistica. Tra 2 città dove possiedi dei cubi. Applicare gli effetti delle carte Meteo. Scegliere uno o più contratti da completare in una delle 2 città. Usa 1 pilota, spendi punti logistica, metti l'aereo sulla pista e completa almeno un contratto. Prendi dalla riserva le Ali ricompensa e piazzale sul tabellone negli spazi della propria compagnia. Ci sono extra ricompense se la tua compagnia è la prima a consegnare in un continente o se il volo attraversa una o più linee geografiche. Vedi più avanti. Il volo fa crescere il tuo valore commerciale nella località di arrivo. Aggiungi un cubo per ogni contratto completato, se il limite della città è stato raggiunto, rimuovere i cubi della concorrenza. Se ora ci sono solo cubi del tuo colore, ottieni il monopolio. Rimuovi tutti i cubi e le strisce. Piazza un segnalino monopolio, ora questo è l'unico contratto disponibile. Nessuno può più costruire scali qui.

Superare un record. Costo: 1 pilota. Sono 3, velocità, distanza, altitudine. Ognuno ha 5 livelli. Chi ha il segnalino più avanti, detiene il record del mondo. Dichiarare quale record si vuole superare e se quello personale o quello del mondo (questo solo di 1 livello alla volta). Devi avere un livello logistico almeno pari al record che vuoi raggiungere. Il successo è automatico. Tirare il dado Record modificato dal tipo di pilota usato e sottrarre il risultato al livello del nuovo record, la differenza sono i punti logistica da spendere. Se il tuo segnalino detiene ora il record mondiale, prendi il tassello bonus del tipo di record battuto. Se hai usato un pilota rookie, diventa esperto. Quando superi un record prendi tutti i nuovi modelli di aerei che hai raggiunto e le Ali premio che raggiungi. Puoi riorganizzare le flotte. Puoi superare anche un tuo record. Un record di liv 5 può essere superato con 6 punti logistica.

Partecipare al Meeting. Costo: essersi registrati e 1 pilota, metterlo sulla carta Meeting, in fase 4 tirare il dado per l'ordine di gioco e i bonus logistica. Si può essere registrati e non portare nessun pilota, ma è considerato uno sgarbo, il prossimo turno non si potrà partecipare al Meeting.

Assoldare un pilota. Prendere un Rookie dalla riserva se ce ne sono (i Rookie non possono volare in Sudamerica). Si può assoldarne uno da altre compagnie, solo Rookie in zona verde e solo se il vostro livello logistico è superiore. Si pareggia la logistica e si frega il pilota.

I piloti Esperti si ottengono solo superando i record. +1 al tiro dei dadi. Può volare in Sudamerica. I piloti Leggendarie, quando si crea uno scalo in Africa, si può decidere di scartare coperta la striscia scalo e rimpiazzarla con la striscia pilota Leggendarie. Il livello commerciale cresce di 1 cubo. +2 al tiro dei dadi. Può volare in Sudamerica. Prendere una Leggendarie con la sua carta e scartare il vecchio pilota. Una volta nella partita si può ignorare una carta Meteo o usare la sua abilità.

Aumentare la capacità logistica. Il valore aumenta del N° a destra della posizione del cilindro logistica. Si può usare 1 segnalino guadagnato al Meeting per ottenere più punti.

Riorganizzare le flotte. Anche i tasselli bonus possono essere riassegnati.

Riparazione rapida. Costo: 1 logistica. Un aereo passa nel verde.

Guarigione rapida. Un pilota Esperto o Leggendarie passa al verde.

Ali premio. Si ottengono con i contratti sulle rotte.

a) sei il primo a consegnare tipi di merce, questo deve avvenire rispettando l'ordine. Prima si ottiene il premio per la posta poi per la merce e poi i passeggeri.

b) Quando sei il primo a varcare linee geografiche eseguendo almeno un contratto. La compagnia che ottiene questi premi, scarta quelli per le distanze più corte che ha ottenuto.

c) Battendo un record.

d) Creando uno scalo a La Paz. Ala di diamante.

e) Supremazia continentale. A fine turno si contano i cubi negli scali più il valore totale dello scalo a chi ha il monopolio. Se pari, chi ha più scali, 1 punto per scalo, 3 per monopolio. Se pari non si vincono Ali. Si vince un'Ala d'oro.

In ogni momento del turno si possono scambiare Ali in crescere: 4 bronzo per 1 oro, 3 oro per 1 platino, 2 platino per 1 diamante. Non è possibile scambiare in decrescere.

Attenzione, ogni compagnia ha solo 10 slot per le Ali. Gestite gli spazi. Ricordate che i piloti e gli aerei usati in un turno non saranno disponibili in quello seguente.

Fine gioco a seconda dello scenario.

Descrivere gli effetti delle strisce scalo, le abilità piloti leggendari, le carte Meteo.

Scenario 1919-1939: vince chi riempie tutti gli slot Ali, altrimenti dopo 6 turni, chi ha più scali, 1 punto per scalo, 3 per monopolio, vince. Se pari chi ha più record, poi chi ha più monopoli e poi più cubi. Usare le carte Meteo dalla 1 alla 8 per ogni zona.

Si possono modificare i valori commerciali degli scali per aumentare la difficoltà del gioco.

Setup per lo scenario 1919 – 1939 difficoltà media.

Sul tracciato record piazzare 6 ali di bronzo e 2 d'oro. I segnalini record dei giocatori, vedi manuale. Nello spazio piloti mettere 2 piloti esperti per giocatore e i 5 leggendari. Nello spazio Meeting: 4 segnalini +3 e 4 +2. Il segnalino bianco e quello nero sulle prime caselle del tracciato Turni – Azioni. Mischiare i 5 mazzi Meteo delle 5 zone geografiche. Dividere le strisce scalo per continente: pianura – Europa, deserto – Africa, foresta – Sudamerica. Piazza tante strisce quanti i giocatori in tutti gli scali, in quelli europei (esclusa Barcellona) piazzarne 1 meno del N° dei giocatori. Mettere i resti nella scatola senza guardarli. Per 2 – 3 – 5 giocatori vedi manuale. Mettere ali negli appositi spazi sul tabellone del colore e del N° descritti. Ogni giocatore prende una plancia compagnia, piazza il segnalino logistica sul 4, 3 piloti novellini bianchi nello spazio verde a dx. I 3 aerei iniziali, i cubi. Le 2 carte meeting, la striscia pilota leggendario e i 2 segnalini monopolio del proprio colore. Poi piazza 3 suoi cubi nella città di partenza della propria compagnia aerea.