

Air Show, di S. Carballar e Pedro Valle. Da 2 a 5 giocatori per 90 minuti.

Obiettivo, fare PV attraverso la collezione di aerei storici, le esibizioni negli show e lo sviluppo dell'aeroporto.

Componenti, le carte: 84 aerei e 12 eventi che si possono comprare, 55 carte show. 51 tessere edificio, fiches personali per le aste. Poi ci sono segnalini tondi per le avarie e le acrobazie, quadrati per i PP e per i soldi, K.

Sequenza di gioco, vari turni di 5 fasi: asta, sviluppo, riparazioni, carte show, Lo SHOW.

1 Asta, il 1° giocatore pesca tanti aerei quanti i giocatori, pesca tante carte show quanti gli aerei e ne assegna 1 ad ogni aereo.

I simboli rossi sulle carte Show danneggiano gli aerei a cui sono assegnati.

Chi compera questo aereo, sa che dovrà prima ripararlo per poi poterlo esibire.

Aggiungere all'asta 1 carta Evento.

I giocatori, a turno piazzano, 1 alla volta 3 fiches coperte, sotto gli aerei o la carta evento che vogliono comprare.

Rivelare le fiches, chi ha offerto di più compra l'aereo o la carta, se pari, compra quello che ha offerto per primo.

L'importo da pagare è dato dai punti della nostra puntata, più i K sulla carta. (gli eventi hanno K zero)

Si DEVE comprare, se non bastano i soldi, si DEVE vendere un aereo non danneggiato al valore di K sulla carta. Rimuoverlo dal gioco.

Max 1 degli aerei non comprati rimane per l'asta successiva. La carta Evento invenduta, si rimuove.

Le carte evento, possono essere usate subito o in futuro.

2 Sviluppo, acquisto edifici, 1 per giocatore, max 1 per tipo a parte gli Hangar. Costano soldi K e/o PP.

Sono utilizzabili subito.

Il gioco finisce alla fine del turno in cui un giocatore ottiene il 5° edificio.

Controllare ora lo spazio negli Hangar, hanno capienza per 7 aerei. Chi ha troppi aerei, può venderli o comprare 1 Hangar ma solo se ne ha bisogno.

3 Riparazioni. Ogni simbolo verde riparazione, sugli edifici o le carte evento giocate, ripara 1 gettone avaria.

4 Carte Show, pescare fino a 5. 7 con Torre di controllo o riciclo 3 con Air Show Staff. Se non bastano le carte, rimischiare gli scarti.

5 SHOW Mettere sopra l'aeroporto, gli aerei non danneggiati che si vuole esibire nel rispettivo periodo.

Ora si può giocare 1 carta Show coperta, per ogni gruppo di aerei.

Pescare 1 carta Show che vale per tutti i giocatori. Girare le carte Show.

Ogni giocatore controlla il tempo, + 1 per ogni temporale, -1 per ogni sole compresa la carta per tutti.

Controllare la tabella sulla plancia per verificare quali classi di aerei, potranno volare e quali no. Con 6 temporali non ci sarà show.

Ogni giocatore controlla lo stress meccanico facendo come sopra con i simboli avaria rossi e riparazione verde.

Tutti i gettoni avaria, andranno all'aereo più vecchio del gruppo a sx della carta generale, altrimenti a quello a dx, altrimenti all'aereo più vecchio del proprio show.

Ora si possono giocare Eventi per riparare le avarie. Mettere sotto l'aeroporto gli aerei che non possono volare.

6 Risultato dello SHOW. Per ognuno dei propri gruppi, scegliere se ottenere prestigio o soldi.

PP = somma degli aerei ed eventuale carta Show.

Soldi K = somma dei valori EX, spettatori, più eventuale carta.

Per ogni carta giocata col simbolo Acrobazia, prendere un gettone per ogni aereo che ha il simbolo Acrobazia.

Scartare tutte le carte usate e rimettere gli aerei sotto l'aeroporto.

7 Fine turno. Se qualcuno ha costruito il 5° edificio, fare il conteggio dei PV con il blocchetto segnapunti.

Spiegazione edifici. Verdi

Hangar, +7 aerei.

Stands, ogni turno, +3 K.

Spare parts, +1 riparazione.

Gialli, Press office, on turno, +2 PP.

Maintenance crew, +1 riparazione.

Control tower, manna di carte a +2.

Air show staff, alla pesca, ricicla fino a 3 carte.

Viola, Aerobatic pilot, per ogni gettone acrobazia ottenuto, +1 PV.

Bidding expert, puoi giocare un 4° gettone all'asta.

Meteorologist, -1 temporal per SHOW.

Support officer, remove 1 avaria durante lo SHOW.

Expert restorer, +2 riparazioni per turno.

Gli edifici rossi valgono solo PV.

Setup, ogni giocatore inizia con 2 aerei presi dai mazzetti Aerei Iniziali. Devono essere di 2 periodi diversi A2 A3 A4, gli avanzi tornano nella scatola.

Prendere 5 carte Show, soldi per 40K, le 5 fiches del proprio colore, un aeroporto che sarà la plancia giocatore.

Gli aerei iniziali si mettono sotto la plancia nei rispettivi periodi. Scegliere il N° degli edifici secondo tabella nel regolamento.

Il 1° giocatore a caso, nei turni successivi sarà colui che possiede meno aerei, se pari, quello a sx del 1° giocatore attuale. Si gioca in senso orario.