

Alan R. Moon's

AIRLINES
EUROPE



**PER 2-5 GIOCATORI DA 10 ANNI IN SU,
DURATA CIRCA 75 MINUTI**

L'era dei viaggi in aereo è iniziata. Uomini d'affari coraggiosi fondano le prime compagnie aeree ed iniziano la competizione per ottenere le limitate licenze di viaggio sopra l'Europa. La rapida crescita del mercato e la prospettiva di grossi profitti attirano nuovi investitori. Il vincitore sarà soltanto colui che sfrutterà la propria influenza ed investirà sulle linee più vantaggiose.



CONTENUTO

Prima di iniziare la prima partita, rimuovere con attenzione le tessere dalle fustelle.

- 1 tabellone con la mappa dell'Europa ed il tracciato azionario delle compagnie aeree

- 3 carte punteggio (retro grigio)



- 112 carte azioni nei colori delle compagnie aeree (retro grigio)

- 16 Air Amigos (giallo)
- 15 Rio Grande Southern Europe (blu)
- 14 Lucky Hans Airways (viola)
- 13 Days Of Flying Wonders (rosso)
- 11 Brooms Bewitched (nero)
- 10 Jolly Roger Airships (marrone)
- 9 FF Flys (verde)
- 9 It's Funagain To Fly (arancione)
- 8 Flying Is Simply Fun (grigio)
- 7 White Winds (bianco)



- 112 aeroplani nei colori delle compagnie aeree (16x giallo, 15x blu, 14x viola, 13x rosso, 11x nero, 10x marrone, 9x verde, 9x arancione, 8x grigio, 7x bianco)



- 20 segnalini nei colori delle compagnie aeree (2 per ciascun colore)



- 20 carte azioni Air ABACUS (retro rosso)



- 84 tessere punto vittoria (39x 1 punto, 20x 5 punti, 20x 10 punti, 5x 50 punti)



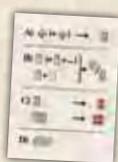
- 70 banconote per un valore totale di 150 milioni di Euro (50x 1 milione und 20x 5 milioni)



- 4 segnalini connessione bonus (1 ciascuno per It's Funagain To Fly (arancione), FF Flys (verde), Flying Is Simply Fun (grigio) und White Winds (bianco))



- 5 carte riassunto



Il Regolamento



Banca



Riserva aeroplani

Riserva punti vittoria



Carte azioni
Air ABACUS



Carte azioni
mazzo di gioco

Ogni giocatore inizia il gioco con:



6 carte azioni in mano



2 carte azioni
pacchetto azionario



8 milioni di Euro



Punti vittoria in
base alla posizione

SETUP

In base al numero di giocatori partecipanti, rimuovere carte azioni, aeroplani e segnalini delle seguenti compagnie aeree, rimettendoli nella scatola:

In **5 giocatori** – niente

In **4 giocatori** – Air Amigos (giallo)

In **3 giocatori** – Air Amigos (giallo) e Lucky Hans Airways (viola)

In **2 giocatori** – Air Amigos (giallo), Rio Grande Southern Europe (blu) e Lucky Hans Airways (viola)

Nota: In 2 giocatori, fare riferimento alla sezione "Regole speciali per 2 giocatori".



Dividere gli **aeroplani** delle compagnie in gioco per colore. Possono rimanere nello spazio in plastica all'interno della scatola, come riserva.

Mettere le **tessere punto vittoria** vicino al tabellone come riserva.

Il più giovane diventa il **primo giocatore** e riceve 1 punto vittoria dalla riserva. Ora, in senso orario, ogni giocatore riceve 1 punto vittoria in più di chi sta alla sua destra.

Esempio: Con 3 giocatori, il primo giocatore riceve 1 punto vittoria, il secondo 2 punti vittoria ed il terzo ne riceve 3.

I giocatori dovrebbero tenere le loro tessere punto vittoria sul tavolo, davanti a loro, coperte. I punti vittoria vanno tenuti segreti durante la partita.

Mettere i **soldi** vicino al tabellone come banca. La banca deve contenere un totale di **30 milioni di Euro per giocatore**. Con 5 giocatori, si usano tutti i soldi. Con meno di 5 giocatori, rimettere i soldi in eccesso nella scatola.

Dare a ciascun giocatore **8 milioni di Euro** dalla banca, che vanno posti davanti a sé. I soldi non vanno tenuti segreti durante la partita.

Mettere il **tabellone** al centro del tavolo così che sia facilmente raggiungibile dai giocatori. Mettere un **segnalino** del colore appropriato sull'**aeroporto di partenza** di ciascuna compagnia aerea che partecipa al gioco.

Inoltre, mettere ogni altro **segnalino** delle compagnie aeree nello spazio del **tracciato azionario** che mostra il simbolo della compagnia aerea.

Importante: Air ABACUS è presente in ogni partita, sebbene non possieda alcun aeroplano o segnalino!

Le quattro compagnie con il minor numero di aeroplani ed azioni (It's Funagain To Fly (arancione), FF Flys (verde), Flying Is Simply Fun (grigio) and White Winds (bianco)) possono, durante la partita, stabilire delle connessioni bonus. Mettere i **segnalini connessione bonus** di queste compagnie aeree sul corrispondente **spazio bonus** vicino alle loro **città obiettivo**.

Dare a ciascun giocatore una **carta riassunto**.

Mettere le 20 carte azioni **Air ABACUS**, coperte, vicino al tabellone, come riserva.

Dividere le **3 carte punteggio** e, per ora, metterle da parte.

Ora mescolare insieme tutte le carte azioni di tutte le compagnie aeree in gioco, escluse quelle della Air ABACUS.

Rivelare le prime 5 carte azioni e metterle vicino al tabellone come indicato nel disegno sopra. Queste formano il **mercato azionario**.

Dare ad **ogni giocatore 8 carte azioni**, coperte. I giocatori prendono le carte in mano. Nel raro caso in cui un giocatore abbia solo azioni della stessa compagnia aerea, allora la sua mano va rimescolata nel mazzo e riceve 8 nuove carte azioni. I giocatori devono essere sempre in grado di dire quante carte azioni gli altri abbiano in mano.

Nota: Il numero alla base di ciascuna carta azione indica quante azioni ed aeroplani possiede in tutto quella compagnia aerea.

Ogni giocatore ora sceglie **2 carte azioni di diverse compagnie** dalla mano e le piazza, coperte, davanti a sé. Tutti i giocatori rivelano le carte azioni contemporaneamente, assicurandosi che siano ben visibili. Queste formano il **pacchetto azionario** che i giocatori possiedono ad inizio gioco.

Mazzo di gioco

Adesso, creare il mazzo di gioco con le carte azioni rimanenti:

Primo, prendere le prime 10 carte azioni, coperte. **Mescolare** una carta punteggio nell'ultimo mazzo così creato e metterlo vicino al mercato azionario. Poi, prendere approssimativamente un quarto delle carte azioni rimaste e metterle da parte. Prendere un'altra carta punteggio ed inserirla circa **a metà** del mazzo rimasto (non il quarto messo da parte). Mettere questo secondo mazzo sul precedente mazzo punteggio creato. Infine, mettere l'ultima carta punteggio **sotto** il quarto di mazzo messo precedentemente da parte. Mettere quest'ultimo mazzo punteggio sopra il secondo mazzo punteggio.



Nota: Per rendere il gioco più facile da gestire, si raccomanda che diversi giocatori si occupino di diverse porzioni di gioco: Per esempio, uno può gestire la banca ed il mercato azionario, mentre un altro la riserva di aerei ed il tracciato azionario delle compagnie aeree.

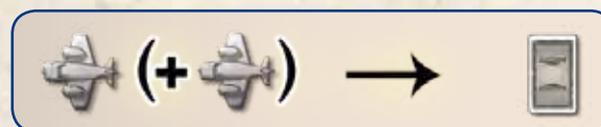
SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita è giocata in senso orario, iniziando col primo giocatore. Nel turno di un giocatore, egli deve svolgere **esattamente una azione**. Ha la scelta tra quattro azioni:

- A) **Comprare una o due licenze di viaggio e prendere una carta azione**
- B) **Vendere carte azioni e ricevere dividendi**
- C) **Scambiare per carte azioni Air ABACUS**
- D) **Prendere soldi**

Nota: Un giocatore non può scegliere un'azione se non è in grado di svolgerla (eccezione: "Azione D 'Prendere soldi", vedi "Situazione speciale: Banca in bancarotta").

A) Comprare una o due licenze di viaggio e prendere una carta azione



Il giocatore può comprare una licenza di viaggio disponibile, per la tratta e la compagnia aerea che vuole (con alcune restrizioni, vedi sotto). Comprare questa licenza permette alla compagnia aerea di creare una connessione tra due città. Le licenze sono indicate dai cerchi sulle tratte tra le città. Il numero in un cerchio indica il costo di quella particolare licenza. Il giocatore paga la somma alla banca, poi prende un aereo dalla riserva e lo mette nel cerchio. Questo mostra che la compagnia aerea ora possiede una licenza di viaggio per la tratta e che questa particolare licenza non è più disponibile. Infine, egli sposta in avanti l'appropriato segnalino sul tracciato azionario delle compagnie aeree, di tanti spazi quanto indicato dal numero nel cerchio appena coperto.

Nota: Un giocatore non deve necessariamente possedere carte azioni di una compagnia aerea per poterne comprare una licenza di viaggio.

In generale, comprare una licenza di viaggio è soggetto alle seguenti regole:

1. La nuova tratta deve essere connessa all'aeroporto di partenza della compagnia oppure deve essere connessa all'aeroporto di partenza della compagnia attraverso altre tratte per le quali la compagnia aerea già possiede una licenza di viaggio.



Nota: La rete di una linea aerea può anche essere formata da diramazioni separate, l'importante è che tutte possano essere ricondotte all'aeroporto di partenza di quella compagnia aerea.

2. Il giocatore deve sempre scegliere la licenza di viaggio più economica disponibile per la tratta scelta.



3. Ogni compagnia aerea può possedere solo una licenza di viaggio per ogni tratta.



4. In caso tutte le licenze di viaggio di una tratta siano già state comprate, allora nessuna compagnia aerea può prendere più licenze per quella tratta.
5. In caso si esaurisca la riserva di aeroplani di una compagnia aerea, allora quella compagnia non può più comprare licenze di viaggio.

Dopo aver comprato la prima licenza di viaggio, il giocatore **può** scegliere di comprare immediatamente una seconda licenza nello stesso modo della prima. Di nuovo sceglie la tratta e la compagnia aerea che preferisce. Si applicano le stesse restrizioni dell'acquisto della prima licenza di viaggio.

Dopo che il giocatore abbia comprato una o due licenze di viaggio, egli sceglie se prendere una carta azione dal mercato azionario o dalla cima del mazzo di gioco, aggiungendola alla sua mano. In caso il giocatore abbia preso la carta dal mercato azionario, allora la carta in cima al mazzo di gioco viene immediatamente rivelata ed aggiunta al mercato azionario.

Importante: Anche se il giocatore ha preso due licenze di viaggio, può comunque prendere solo una carta azione!

Connessioni distanti

Le quattro connessioni distanti sono gestite esattamente come le altre tratte. Tuttavia, per ciascuna di esse, è presente solo una licenza di viaggio molto costosa.

Connessioni bonus

Le quattro compagnie aeree col minor numero di aeroplani ed azioni, ricevono un bonus qualora colleghino il loro aeroporto di partenza con una precisa città obiettivo:

It's Funagain To Fly (arancione)	Athens >> London
FF Flvs (verde)	Stockholm >> Athens
Flying Is Simply Fun (grigio)	London >> Ankara
White Winds (bianco)	Moscow >> Madrid

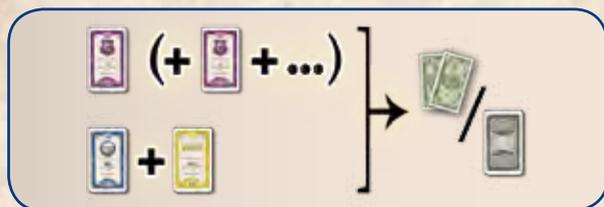


Quando l'acquisto di una licenza di viaggio porta una compagnia aerea a possedere una catena di tratte ininterrotta tra il suo aeroporto di partenza e la città obiettivo, allora la connessione bonus è completa. Muovere in avanti, come sempre, il segnalino della compagnia aerea sul tracciato azionario delle compagnie aeree, poi muoverlo immediatamente avanti di un numero di spazi **addizionali**, pari al numero indicato dall'appropriato segnalino connessione bonus. Questo aumento di azioni avviene solo una volta. Per ricordarsi che una compagnia aerea ha già effettuato la connessione bonus, rimuovere il segnalino connessione bonus dal gioco.

Compagnie aeree bloccate

In caso una compagnia aerea non fosse più in grado di comprare licenze di viaggio, pur avendo ancora aeroplani nella riserva, allora quella compagnia aerea è bloccata e la sua rete aerea non può più essere espansa.

B) Vendere carte azioni e ricevere dividendi



Il giocatore gioca dalla sua mano un numero **qualunque di carte azioni di una compagnia** (almeno una carta)

oppure

una carta azione di due diverse compagnie aeree.

e le aggiunge al suo pacchetto azionario.

Quindi, il giocatore riceve dalla banca dividendi per 2 milioni di Euro per ciascuna carta azione venduta in questo turno.

Esempio: Uli vende 4 Air Amigos e riceve 8 milioni di Euro.

Nota: I giocatori devono sempre essere in grado di capire quante carte azioni abbiano gli altri. Ogni giocatore dovrebbe dividere le azioni per tipo e assicurarsi che ogni carta azione sia leggermente spostata rispetto alle altre, in modo da poterle sempre distinguere la quantità.

C) Scambiare per carte azioni Air ABACUS



Il giocatore può scambiare per 1 o 2 carte azioni Air ABACUS scartando carte azioni dalla mano e/o dal pacchetto azionario, coperte. Egli aggiunge le carte azioni Air ABACUS alla sua mano.

Se il giocatore scarta 1 carta azione, riceve 1 carta azione Air ABACUS.

Se il giocatore scarta 3 carte azioni, riceve 2 carte azioni Air ABACUS.

Un giocatore non può ottenere più di 2 carte azioni Air ABACUS in una singola azione.

Le carte azioni scartate sono rimosse dal gioco.

Nota: Per aggiungere azioni Air ABACUS al suo pacchetto azionario, il giocatore deve, in seguito, giocarle dalla mano usando la normale Azione B. Egli riceve dividendi per 2 milioni di Euro per ogni carta azione, come sempre.

Air ABACUS

La Air ABACUS è una linea aerea speciale. Non ha aeroplani e le licenze di viaggio per lei non possono essere comprate. La distribuzione dei suoi punti vittoria è fissa per ciascun calcolo dei punti vittoria (vedi tabellone), con il valore che aumenta per ogni susseguente calcolo. Le carte azioni Air ABACUS non sono disponibili nel mercato azionario. Possono essere ottenute dai giocatori solo scambiandole con altre carte azioni.

Nota: Le azioni Air ABACUS nelle mani dei giocatori, possono essere riconosciute avendo esse un dorso di colore differente.

D) Prendere soldi



Il giocatore riceve 8 milioni di Euro dalla banca.

Situazione speciale: Banca in bancarotta

Nello sfortunato caso in cui un giocatore, svolgendo l'azione B o D, debba ricevere più soldi di quanti ne abbia la banca, allora la banca è considerata in bancarotta. L'incasso di denaro è temporaneamente sospeso ed il gioco si interrompe.

Tutti i giocatori ora contano i loro soldi. I giocatori con più di 8 milioni di Euro in mano devono ridurre ad 8 milioni di Euro rimettendo in banca il denaro in eccesso. I giocatori con in mano 8 milioni di Euro o meno possono tenere i loro soldi.

Ora, rimuovere dal gioco tutte le carte azioni nel mercato azionario e pescare 5 nuove carte azioni per sostituirle.

Appena il mercato azionario è aggiornato, il gioco riprende ed il giocatore che ha fatto scattare la bancarotta riceve ora i suoi soldi normalmente.

CALCOLO DEI PUNTI VITTORIA

Attivare il calcolo dei punti vittoria

Quando una carta punteggio viene pescata dal mazzo di gioco e aggiunta al mercato azionario, la partita si interrompe temporaneamente e si calcolano i punti vittoria. La carta punteggio viene assegnata al prossimo giocatore di turno che la piazza di fronte a sé. In ogni caso il mercato azionario è immediatamente riportato a 5 carte.

Qualora un giocatore avesse pescato la carta punteggio durante l'Azione A, allora riceve subito la prima carta dal mazzo di gioco e passa la carta punteggio al prossimo giocatore di turno.

Svuotare il mercato azionario

In ordine di turno, ogni giocatore prende una carta azione dal mercato azionario. In questo caso i giocatori non possono scegliere di pescare dal mazzo di gioco. Inizia il giocatore con la carta punteggio. Il mercato azionario non è riempito mentre i giocatori scelgono le carte azioni. Invece, quando tutti hanno scelto una carta azione, tutte le carte rimaste nel mercato sono rimosse dal gioco. Solo dopo questa operazione il mercato azionario viene riempito con 5 nuove carte azioni.

Calcolo punteggio delle compagnie aeree

I giocatori ora ricevono i punti vittoria in base ai loro pacchetti azionari. Ogni compagnia aerea è calcolata in ordine, iniziando con quella più avanti sul tracciato azionario. Un giocatore dovrebbe chiamare le compagnie, una per volta. Di ogni compagnia aerea, tutti i giocatori annunciano quante azioni possiedono nel loro pacchetto azionario.

Nota: Le carte azioni in mano non contano.

L'ordine dei punti vittoria della zona punteggio in cui è situato il segnalino della compagnia aerea, determina quanti punti vittoria valga la compagnia. Il giocatore con più carte azioni della compagnia aerea che sta venendo calcolata, riceve dalla riserva punti vittoria pari al primo numero indicato. Il secondo giocatore con più carte azioni della compagnia aerea in questione, riceve dalla riserva punti vittoria pari al secondo numero indicato, etc.

I giocatori che non hanno nel loro pacchetto azionario carte azioni della compagnia aerea che sta venendo calcolata, non ricevono niente!

In caso più giocatori abbiano, nel loro pacchetto azionario, lo stesso numero di carte azioni di una stessa compagnia aerea, allora i punti vittoria delle appropriate posizioni sono sommati insieme e poi divisi tra i giocatori in questione. Se necessario arrotondare per eccesso

Infine, vengono assegnati i punti per la **Air ABACUS**. La distribuzione dei punti vittoria per ogni calcolo del punteggio è come segue:

- | | | |
|----------------------|------------|-------|
| 1° Calcolo punteggio | 4-2-1-0 | punti |
| 2° Calcolo punteggio | 8-4-2-1-0 | punti |
| 3° Calcolo punteggio | 16-8-4-2-1 | punti |



Esempio: Il segnalino Rio Grande è nella zona punteggio con la seguente distribuzione di punti vittoria: 6-3-2-1-0. Uli ha 3 carte azioni Rio Grande, Christine e Doris ne hanno 2 a testa. Bernd non ne ha. Uli ha la maggioranza e fa 6 punti. La seconda e terza posizione valgono rispettivamente 3 e 2 punti. Quindi, Christine e Doris si dividono un totale di 5 punti. Ognuno ottiene 3 punti, in quanto si arrotonda per eccesso. Bernd non riceve nulla perché non possiede azioni della Rio Grande. In questo esempio il singolo punto per la quarta posizione non è assegnato.

Dopo aver calcolato tutte le compagnie aeree, la partita continua con il turno del giocatore che possiede la carta punteggio. La carta punteggio è ora rimossa dal gioco.

Nota: I giocatori possono scambiare le tessere punto vittoria in ogni momento.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina subito dopo il terzo calcolo dei punti. Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore. In caso di pareggio, il giocatore in parità con più carte azioni Air ABACUS è il vincitore. Se vi è ancora parità, allora i giocatori condividono la vittoria!

Nel caso estremo in cui, dopo aver comprato una licenza di viaggio, tutte le linee aeree si trovino bloccate, allora la partita finisce in anticipo. Si effettua un ultimo calcolo dei punti, dopo il quale il vincitore è determinato con lo stesso sistema spiegato sopra.

REGOLE SPECIALI PER 2 GIOCATORI

Le partite a due giocatori si differenziano come segue dalle normali partite:

Mazzo degli scarti coperto

Tutte le carte azioni scartate durante la partita non sono rimosse dal gioco. Invece, vanno a formare un mazzo degli scarti coperto.

Nota: Le carte azioni possono essere rimosse dal gioco nei seguenti casi:

- **Azione C "Scambiare per carte azioni Air ABACUS"**, oppure
- **"Svuotare il mercato azionario"**, oppure
- **"Banca in bancarotta"**.

Terzo calcolo del punteggio

Il terzo calcolo dei punti vittoria è effettuato come se ci fossero tre giocatori. Prima di questo calcolo, le seguenti carte azioni sono aggiunte insieme, a formare il "pacchetto azionario" del terzo giocatore fittizio:

- **Tutte le carte azioni Air ABACUS rimanenti**
- **Tutte le carte azioni del mercato azionario**
- **Le rimanenti carte azioni nel mazzo di gioco**
- **Le carte azioni nel mazzo degli scarti coperto**

SUGGERIMENTI TATTICI

Può essere utile prendere in mano tante azioni di un linea aerea, in modo da venderle tutte insieme in una volta, ottenendo tanti soldi in una singola azione.

Se giochi subito tante azioni di una compagnia aerea, allora potresti definire velocemente chi avrà la maggioranza. tuttavia, potresti anche scoraggiare gli altri giocatori dal comprare licenze di viaggio per quella compagnia. Investire nella rete aerea di quella compagnia sarà probabilmente lasciato a chi possiede la maggioranza azionaria.

I giocatori che non danno via tutte le loro azioni possono approfittare di "sinergie" tra giocatori, così come ottenere una maggioranza a sorpresa per una compagnia aerea verso la fine della partita.

Bloccare una compagnia aerea può essere utile. Tuttavia, è costoso ed il risultato finale è spesso incerto.

E' più facile controllare la maggioranza di una compagnia aerea con poche carte azioni. Tuttavia, quella compagnia aerea può anche avere poche licenze di viaggio. Per aumentare il valore delle azioni di queste

compagnie, bisognerebbe cercare di comprare le licenze più costose. E' importante notare che le licenze più costose, di norma, sono disponibili più avanti nel corso della partita.

I soci azionari delle compagnie aeree che possono creare connessioni bonus, dovrebbero cercare di usare questa opportunità per ottenere un significativo aumento di valore delle azioni, ad un costo ragionevole.

Le azioni della Air ABACUS possono portare molti punti vittoria. Ottenerele e venderle richiede, comunque, un buon tempismo ed un occhio su quello che stanno facendo gli altri giocatori. E' spesso utile capire quali azioni, nel proprio pacchetto azionario, siano inutili in termini di maggioranze e quindi scambiarle per carte azioni della Air ABACUS.

E' possibile scambiare carte azioni Air ABACUS dalla mano o dal pacchetto azionario per nuove carte azioni Air ABACUS. Questo di solito ha senso quando la riserva delle carte azioni Air ABACUS è quasi esaurita, così da assicurarsi una maggioranza.



Informazioni sull'autore:

Alan R. Moon ha vinto due volte il prestigioso premio „Spiel des Jahres“ („Gioco dell'Anno" in Germania). Una volta con „Elfenland" nel 1998 e la seconda con „Ticket To Ride" nel 2004. Alan ha pubblicato più di 80 giochi da tavolo. La prima versione di „Airlines" fu uno dei suoi primi giochi pubblicati nel 1990 dalla ABACUSSPIELE ed anche uno dei primi giochi pubblicati dalla nostra casa editrice. Alan ha ricominciato a lavorare su „Airlines" nel 2007. Egli ha voluto che il gioco mantenesse intatta l'atmosfera della versione originale offrendo però ai giocatori scelte più ardue da compiere. Il risultato, dopo più di tre dozzine di prototipi, è „Airlines Europe" di Alan R. Moon.

Autore: Alan R. Moon

Illustrazioni: Das Format, Christian Fiore

Traduzione: Riccardo "Racca" Semino Favro

La Tana dei Goblin

www.goblins.net

"La Tana dei Goblin"



© 2011 **ABACUSSPIELE**

Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

www.abacusspiele.de

Tutti i diritti riservati.

Made in Germany.

