

# JET SET

di Kris Gould

per 2-6 giocatori da 10 anni in su – Durata: 90-120 min. circa

Traduzione di Adams

## CONTENUTO

- 52 carte Volo Breve (dorso viola): 30 da 1 Punto Vittoria (PV), 20 da 3 PV, 2 "Vacation";
- 42 carte Volo Lungo (dorso verde): 20 da 5 Punti Vittoria (PV), 20 da 7 PV, 2 "Vacation";
- 18 carte Volo Finale (dorso azzurro);
- un mazzo di carte denaro (in tagli da 1, 2, 5, 10, 20 e 50 €);
- 144 aeroplani in 6 colori (rosso, azzurro, verde, giallo, arancione, viola): 24 per ciascun giocatore;
- 180 segnalini circolari in 6 colori (rosso, azzurro, verde, giallo, arancione, viola): 30 per ciascun giocatore;
- 18 tabelloncini riassuntivi (3 per ciascun giocatore: uno in inglese, uno in tedesco, uno in francese)
- 1 tabellone di gioco, rappresentante l'Europa, con le varie città collegate da linee aeree;
- 3 regolamenti (inglese, tedesco, francese).

## PREPARAZIONE

- Rimuovere le 2 carte "Vacation" da entrambi i mazzi delle Carte Volo e mescolarli.
- Pescare dal mazzo viola (Voli Brevi) un numero di carte da 1 Punto Vittoria (il numero riportato nell'angolo superiore sinistro di ogni carta) pari al doppio del numero dei giocatori (*Eccezione: in 2 giocatori estrarre 6 carte Volo Breve da 1 PV*) e disporle scoperte in una fila a fianco del tabellone; le carte da 3 PV eventualmente pescate andranno messe da parte e rimescolate nel mazzo alla fine della fase di preparazione.
- Pescare dal mazzo verde (Voli Lunghi) un numero di carte (indifferentemente da 5 o 7 Punti Vittoria) pari al numero dei giocatori (*Eccezione: in 2 giocatori estrarre 3 carte Volo Lungo*) e disporle scoperte in una seconda fila a fianco del tabellone.
- Reinserire le 2 carte "Vacation" viola e le 2 verdi nei rispettivi mazzi, secondo la seguente procedura:
  1. rimuovere momentaneamente le prime X carte del mazzo;
  2. prendere le successive 5 carte del mazzo, inserirvi la prima carta "Vacation" e mescolarle fra loro;
  3. rimuovere momentaneamente le successive Y carte del mazzo;
  4. inserire la seconda carta "Vacation" in cima al mazzo delle carte restanti;
  5. ricomporre il mazzo riponendo sopra la seconda carta "Vacation", nell'ordine: le Y carte del punto 3, le 6 carte del punto 2 e le X carte del punto 1.

I valori di X e Y variano in funzione del numero di giocatori, secondo il seguente prospetto:

N° di giocatori:	2-3	4	5	6
X	8	11	14	17
Y	5	6	7	8

- Porre i 2 mazzi così composti accanto alle rispettive file a fianco del tabellone.
- Ciascun giocatore riceve: tutti gli aeroplani e i segnalini circolari del suo colore, un tabelloncino riassuntivo del suo colore nella lingua preferita, 30 € e 2 carte Volo Finale, che conserva coperte senza farle vedere agli altri.
- Riporre il resto delle carte denaro in una banca a fianco del tabellone, separandole per taglio.
- Assegnare il ruolo di primo giocatore a quello che ha visitato il maggior numero di città fra quelle sul tabellone.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il turno di ciascun giocatore (a partire da quello iniziale proseguendo poi in senso orario), consiste nelle seguenti fasi:

- 1) *Ripristino delle Carte Volo*
- 2) *Fase Azione*

### 1. RIPRISTINO DELLE CARTE VOLO

Ciascuna fila scoperta di Carte Volo deve essere formata da un numero *minimo* di carte pari al numero di giocatori (*Eccezione: in 2 giocatori il numero minimo di carte è 3*); se all'inizio del turno di un giocatore il numero di carte di una delle due file o di entrambe è inferiore al minimo, è necessario scoprire dai rispettivi mazzi tante carte quante ne servono per ripristinarne il numero minimo.

Se però, a questo punto, il giocatore di turno non è soddisfatto delle carte in tavola, può, se vuole, pagare 1 € per aggiungere ancora carte ad una delle 2 file, a scelta, pescandole dal rispettivo mazzo; può anche pagare 2 € per aggiungere carte ad entrambe le file. Il giocatore di turno può continuare a scoprire nuove carte (il prezzo da pagare è

comunque di 1 € per fila, non per carta) finché vuole, a patto che il numero di carte scoperte per ciascuna fila non superi il valore *massimo* consentito, pari al doppio del numero di giocatori (*Eccezione: in 2 giocatori il numero massimo di carte è 6*); se vuole, può comunque fermarsi anche prima di aver raggiunto il valore massimo.

Dopo che, nel corso del gioco, verranno scoperte un totale di 2 carte "Vacation", la Fase di ripristino delle Carte Volo non verrà più effettuata fino alla fine della partita.

## 2. FASE AZIONE

Durante questa fase il giocatore di turno deve svolgere una sola delle seguenti possibili azioni:

- a) *Acquistare una nuova linea aerea e piazzare aeroplani su di essa*
- b) *Piazzare aeroplani sulle proprie linee*
- c) *Piazzare aeroplani su una linea di un altro giocatore*
- d) *Reclamare una Carta Volo*
- e) *Incassare le rendite*

### **a) Acquistare una nuova linea aerea e piazzare aeroplani su di essa**

Ciascuna linea aerea rappresentata sul tabellone è contrassegnata da un numero (da 4 a 7) stampato all'interno di una figura a forma di aeroplano a circa metà della sua lunghezza, che indica il costo in Euro della linea stessa.

Se un giocatore di turno decide di acquistarne una (che per essere disponibile non deve essere libera, cioè non acquistata ancora da nessuno), piazza un segnalino circolare del suo colore su tale numero e poi piazza sulla stessa linea almeno un aereo del proprio colore, pagando alla banca il costo della linea stessa più 5 € per ciascun aereo piazzato su di essa (il giocatore è *obbligato* a piazzare almeno 1 aereo).

Una volta acquistata, una linea aerea resta in possesso di quel giocatore per tutto il resto della partita.

*NOTA: i differenti colori delle linee aeree e delle città sul tabellone servono solo a distinguerle meglio fra loro, ma non hanno nessun significato ai fini del gioco.*

### **b) Piazzare aeroplani sulle proprie linee**

Se un giocatore nei turni precedenti ha già acquistato una o più linee aeree, può piazzare su di esse aeroplani del proprio colore, nel numero e nella combinazione che preferisce. Il giocatore paga poi alla banca 5 € per ciascun aereo che ha piazzato su tali linee, più un costo dipendente dal numero di linee su cui è stato piazzato almeno un aereo, secondo il seguente schema:

N° di Linee	1	2	3	4	5	6	7 o più
Costo in Euro	2 €	5 €	10 €	15 €	20 €	25 €	+ 5 € per ogni altra linea

*NOTA: Questa è l'unica azione che permette di piazzare, nello stesso turno, aerei su più di una linea (le azioni a) e c) infatti permettono di piazzare aerei su una sola linea per turno).*

### **c) Piazzare aeroplani su una linea di un altro giocatore**

Il giocatore di turno può piazzare uno o più aeroplani su un'unica linea aerea appartenente ad un altro giocatore, senza che quest'ultimo possa impedirlo. Per ogni aereo piazzato in questo modo il giocatore di turno paga 5 € alla banca e altri 5 € al possessore della linea aerea.

*NOTA: in generale, una linea aerea può appartenere ad solo un giocatore, ma su di essa possono essere piazzati, mediante le azioni a), b) e c), un numero qualunque di aeroplani appartenenti a più giocatori.*

### **d) Reclamare una Carta Volo**

Ogni Carta Volo (Breve o Lungo) riporta i nomi di 2 città sul tabellone: quelle dei Voli Brevi possono essere collegate fra loro al minimo con 1 linea aerea (carte da 1 Punto Vittoria) o 2 linee aeree (carte da 3 PV), quelle dei Voli Lunghi al minimo con 3 linee aeree (carte da 5 PV) o 4 linee aeree (carte da 7 PV).

Se il giocatore di turno ha piazzato, nei turni precedenti, almeno un aereo su ciascuna linea aerea facente parte di un percorso continuo del tabellone che unisce le due città indicate su una delle Carte Volo (Breve o Lungo) scoperte in una delle file accanto al tabellone, può reclamare quella carta, prendendola dalla fila in cui si trova e ponendola scoperta nella sua area di gioco. Il giocatore deve, a questo punto, rimuovere un aeroplano del suo colore da ciascuna linea facente parte del percorso utilizzato, riponendoli nella propria riserva.

Su ciascuna Carta Volo appena reclamata da un giocatore devono essere piazzati alcuni segnalini circolari del proprio colore: se la carta reclamata è una delle prime 5 sono necessari 3 segnalini; dalla sesta in poi, invece, verranno posti su di essa solo 2 segnalini. I segnalini così piazzati verranno utilizzati nell'azione di incasso delle rendite.

Il numero nell'angolo della Carta Volo (1 o 3 se Volo Breve, 5 o 7 se Volo Lungo), come detto, indica i Punti Vittoria che il giocatore otterrà da essa a fine gioco.

Con le stesse regole (più altre addizionali) verrà reclamata, a fine partita, una delle carte Volo Finale consegnate all'inizio a tutti i giocatori (vedi paragrafo "Fine del Gioco").

### **e) Incassare le rendite**

Ogni Carta Volo reclamata nei turni precedenti e tenuta scoperta nella propria area di gioco, indipendentemente dal suo valore in termini di Punti Vittoria, genera delle rendite; quando il giocatore di turno decide di incassarle guadagna dalla banca 5 € per ciascuna carta che ha ancora uno o più segnalini circolari su di essa e 2 € per ciascuna carta priva di segnalini. Dopo aver incassato le rendite, bisogna rimuovere un segnalino da ciascuna carta che ne ha ancora almeno uno sopra.

## **FINE DEL GIOCO**

In ciascuno dei due mazzi di Carte Volo sono stati inseriti a inizio partita 2 carte "Vacation". Quando, nella Fase 1, da uno dei due mazzi viene scoperta la prima di tali carte, essa va posta in uno degli appositi spazi nell'angolo del tabellone, e il gioco continua regolarmente estraendo al suo posto una nuova Carta Volo dallo stesso mazzo. Quando una seconda carta "Vacation" viene scoperta (anche in questo caso da uno qualsiasi dei due mazzi) essa va posta nel secondo spazio apposito nell'angolo del tabellone.

A questo punto il gioco è vicino alla fine ed entrambe le file di Carte Volo scoperte devono essere riempite fino al loro massimo (pari al doppio del numero di giocatori o a 6 carte nelle partite con 2 giocatori). Se in questa fase vengono estratte altre carte "Vacation" esse devono essere rimosse dal gioco e sostituite con altre carte dello stesso mazzo. In seguito nessuna altra Carta Volo potrà più essere scoperta e i due mazzi possono essere rimossi dal gioco.

Da questo momento in poi, quindi, i giocatori effettueranno solo la Fase 2 (Fase Azione), per la quale continuano a valere le normali regole, con la differenza che adesso ciascun giocatore, con l'azione tipo d), può, come prima, reclamare una Carta Volo fra quelle delle due file scoperte, ma anche, al suo posto, reclamare una delle sue due carte Volo Finale ricevute all'inizio della partita.

Per reclamare una carta Volo Finale è necessario, come nel caso di una Carta Volo ordinaria, avere già posto nei turni precedenti almeno un aereo su ciascuna linea aerea facente parte di uno dei possibili percorsi continui del tabellone che uniscono le città riportate sulla carta stessa.

Valgono, inoltre, le seguenti regole addizionali:

- non è possibile reclamare una carta Volo Finale prima che siano state scoperte 2 carte "Vacation";
- le *tre* città riportate sulla carta Volo Finale devono essere collegate nell'ordine indicato;
- nel collegare le tre città, ogni singola linea aerea deve essere utilizzata una volta sola (mentre è possibile passare più di una volta su una stessa città intermedia fra quelle indicate sulla carta);
- una volta reclamata, la prima carta Volo Finale va lasciata scoperta nella propria area di gioco, accanto alle altre reclamate precedentemente; la seconda carta che il giocatore aveva ricevuto all'inizio della partita invece non sarà utilizzata e verrà rimossa dal gioco;
- a differenza di quelle precedenti, sulla carta Volo Finale non deve essere piazzato nessun segnalino circolare.

Un giocatore che ha già reclamato la sua carta Volo Finale non effettuerà più azioni per tutto il resto della partita, ma dovrà semplicemente aspettare che anche gli altri giocatori facciano lo stesso nei turni successivi; così, ogni volta che il turno di gioco ritorna a lui, piazzerà un aeroplano del suo colore sopra la carta Volo Finale reclamata: alla fine del gioco tale carta avrà un valore base di 10 Punti Vittoria, più 2 PV bonus per ogni aeroplano piazzato su di essa.

La partita finisce non appena si verifica uno dei due seguenti casi:

- a) tutti i giocatori hanno reclamato la loro carta Volo Finale;
- b) un giocatore piazza il quinto aeroplano sopra la sua carta Volo Finale.

Il numero di Punti Vittoria totalizzato da ogni giocatore è pari alla somma di tutti i numeri (1, 3, 5 o 7 PV) riportati sulle Carte Volo reclamate dal giocatore stesso durante la partita, più, eventualmente, quelli della carta Volo Finale (10 PV, se è riuscito a giocarla), compresi i bonus (2 PV) per ciascun aeroplano piazzato su di essa. In caso di parità vince il giocatore a cui è avanzato più denaro; in caso di ulteriore parità la vittoria viene condivisa.

## **NOTE STRATEGICHE**

Il denaro, almeno all'inizio, è molto scarso, e l'unico modo di ottenerlo, durante la partita, è per mezzo delle Carte Volo reclamate. Pertanto è fondamentale reclamare da subito almeno una (o meglio ancora due) delle carte Volo Breve da 1 Punto scoperte in tavola all'inizio del gioco, acquistando, durante il primo turno, la linea aerea corrispondente alle due città indicate sulla carta stessa.

Se invece un giocatore all'inizio punta subito ad una delle carte Volo Lungo con un maggior numero di Punti Vittoria, trascurando quelle da 1 PV, rischia di rimanere, nel giro di pochi turni, senza denaro e senza la possibilità di ottenerne altro, trovandosi, da subito, fuori dal gioco.