Regolamento

Panoramica del gioco

Alla fine del 1950 il mercato dell'aviazione commerciale entrò in un periodo d'oro. L'industria aeronavale esplose e nuove compagnie aeree riempirono il cielo e il mondo divenne molto più piccolo.
In Airlines, i giocatori gestiscono una compagnia aerea alle prime armi cercando di farla diventare la più prestigiosa e importante alla fine del gioco.
Il gioco è progettato per 2-4 giocatori e la durata è di circa 60-90 minuti.

Autore: **Elad Goldsteen**

Regolamento: **Paul Grogan**

Obiettivo di gioco

Su 3 turni di gioco i giocatori faranno punti in base alla capacità della loro linea aerea di trasportare in modo sicuro i passeggeri di tutto il Globo. Alla fine del gioco, il giocatore con il maggior numero di punti vince.

Materiali di gioco

Questo è l'elenco dei componenti del gioco:

- tabellone: il globo diviso in 5 zone di volo
- 41 carte Airline: il mazzo principale
- 45 Passeggeri (9 per ogni colore: viola, arancione, giallo, blu e grigio)
- 1 sacchetto di pesca
- 1 segnalino conta round
- 12 sezioni di coda (3 per ogni giocatore)
- 4 segnalini giocatore (1 per ogni giocatore)
- 16 Aeroporti (4 per ogni giocatore)
- 4 segnalini Terminal di partenza
- 32 sezioni aeree di vario tipo (cabina di pilotaggio, ali e cabine)
- 9 carte obiettivo
- 4 segnalini 50/100 punti
- ganci di plastica

Tutti i componenti del gioco sono inclusi nella confezione.

Preparazione generale del gioco

Prima di iniziare la vostra prima partita, seguite le istruzioni per assemblare la plancia del Globo ed attaccare gli adesivi alle sezioni di coda delle parti dell'aereo.

1. Piazzare il tabellone al centro del tavolo. Collocare il Globo allineando le Regioni sulla plancia. Per la versione del gioco standard, utilizzare il lato del Globo senza le zone di volo colorate.
2. Nella versione a 2 giocatori rimuovere le carte Airline "Travel Agency"(Agenzia di Viaggio, numeri 27-31)
3. Mischiare le carte Airline e piazzare il mazzo a faccia in giù vicino al tabellone.
4. Per la prima partita si consiglia di utilizzare un set di carte obiettivo composto da : "Ground Support" (Supporto da Terra), "Marquee Airline", "Analyst" (Analista). Posizionare le carte a faccia in su accanto al tabellone. Nelle partite future, si possono provare altri obiettivi separandoli in tre mazzi seguendo le indicazioni sul retro ("I", "II" e "III"). Mischiare ogni mazzo e pescarne una carta a caso da ciascuno, mettere le carte pescate a faccia in su vicino alla plancia di gioco.
5. Mettere tutte le parti degli aerei vicino al tabellone in una riserva generica. Ordinarle in base al tipo.
6. Mettere tutti i passeggeri nel sacchetto di pesca.
7. Pescare 5 passeggeri dal sacchetto e piazzarli sul Globo nelle corrispondenti zone di volo (vedere la barra laterale). Poi, ruotare il Globo di un settore in senso orario e pescare altri 4 passeggeri dal sacchetto, piazzarli ancora nelle corrispondenti zone di volo.
8. Piazzare il segnalino conta round sul primo spazio dell'apposito spazio sul tabellone ("I").
9. Determinare il primo giocatore: comincia chi più recentemente ha perso dei bagagli durante un volo (o viene determinato casualmente).

Preparazione per il giocatore

Ogni giocatore esegue le seguenti operazioni:

10. Sceglie una compagnia (il colore del giocatore) e prende: il segnalino giocatore, gli aeroporti, i segnalini Terminal di partenza e le sezioni aeree (le parti dell'aereo) della compagnia.
11. Prende 1 sezione cabina di pilotaggio e 1 sezione delle ali dalla riserva e le combina con una delle sezioni di coda per formare la prima linea aerea.

12. Piazza il proprio segnalino giocatore sullo "0" del segnapunti.
13. Piazza il proprio indicatore di punteggio 50/100 vicino la fine del segnapunti sulla plancia di gioco.
14. Piazza uno dei propri aeroporti sulla regione colorata corrispondente sul tabellone.
15. Piazza i propri segnalini Terminal di partenza davanti a sé, formando la propria area giocatore.
16. Pesca nella propria mano 5 carte dal mazzo Airline.

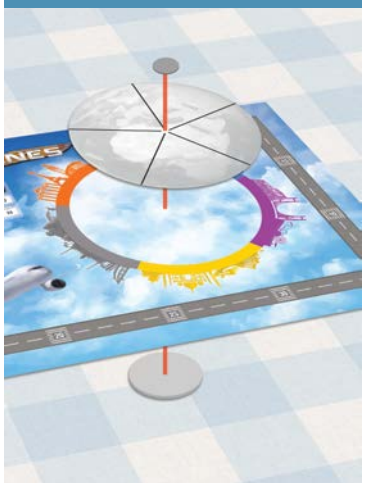
Nota: Nella partita a 2 giocatori, devono scegliere colori corrispondenti a due Regioni adiacenti sulla plancia.

Posizionamento dei passeggeri

Quando si posizionano passeggeri sul Globo (sia durante la preparazione del gioco che durante la partita), si deve sempre riempire nuovamente il Globo fino al numero totale dei passeggeri mostrato dalla tabella sul tabellone (in base al round attuale ed al numero di giocatori). Quando i passeggeri vengono pescati dal sacchetto, vengono piazzati nella zona di volo relativa alla regione che corrisponde al colore del passeggero.

Esempio: viene pescato dal sacchetto un passeggero arancione. Va piazzato nella zona di volo del Globo relativa alla regione arancione.

ISTRUZIONI ASSEMBLAGGIO TABELLONE



Svolgimento del gioco

Il gioco si volge nell'arco di 3 round ("I", "II" e "III").
Partendo dal **primo giocatore** e continuando in **senso orario**, i giocatori si alterneranno giocando carte e intraprendendo azioni, oppure pescando nuove carte. Nel proprio turno si hanno due opzioni:

1. Giocare una carta dalla propria mano.
2. Pescare 2 carte dal mazzo Airline ed aggiungerle alla propria mano. Poi scegliere una carta dalla propria mano e piazzarla nella pila degli scarti.

Qualunque sia l'opzione scelta, pescare 1 carta dal mazzo Airline alla fine del proprio turno. Non c'è un limite al numero di carte che si possono tenere in mano.

GIOCARE UNA CARTA
Se si gioca una carta dalla propria mano piazzarla sul tavolo davanti a sé. Immediatamente dopo si deve ruotare il Globo fi un numero di step corrispondente a quanto segnato sulla carta nell'angolo in basso a sinistra. Nota: è possibile giocare ulteriori carte nel proprio turno. Se viene fatto, qualsiasi sia la carta giocata, non va ruotato ulteriormente il Globo: succede solo una volta durante il proprio turno, basandosi sulla prima carta giocata. Dopo aver risolto la rotazione del Globo, si hanno due scelte:

AIRLINE ACTION - AZIONE AEREA

Usa l'Azione Aerea della carta. Se la carta è un edificio rimane a faccia in su davanti a sé nella propria area giocatore. Altrimenti, risolvere l'effetto della carta e piazzarla sopra la pila degli scarti.

OPPURE

GLOBAL ACTIONS - AZIONI DEL GLOBO

Prendi un numero di differenti Azioni Globali pari al numero delle linee aeree completate che si possiedono. Poi piazza la carta sopra la pila degli scarti.

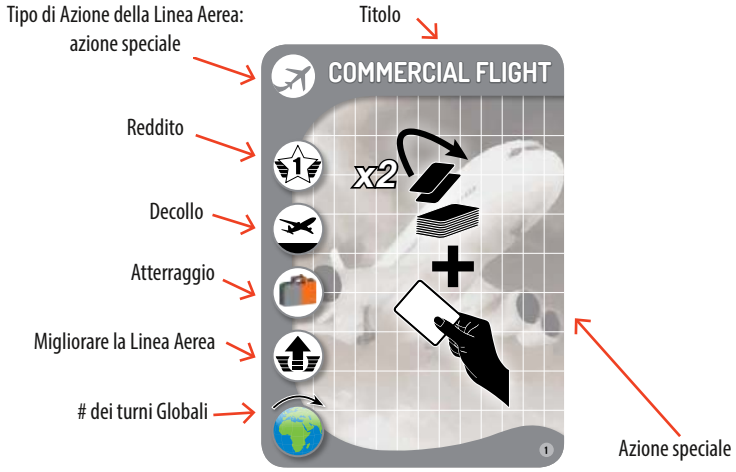
Regola importante: se si è in grado di giocare più carte nel proprio turno, non è possibile giocare due carte con lo stesso nome nello stesso turno. *Ad esempio non si possono giocare due "Commercial Flight" (Volo Commerciale) una dopo l'altra.*

Azioni delle Linee Aeree

Ogni carta offre una o due tipi di Azioni Aeree, indicate dall'icona in alto a sinistra della carta.
a. **Costruzione di un edificio** – Paga il costo dell'edificio scartando le carte indicate dalla mano. Piazza la carta a faccia in su nella tua area giocatore. Una volta costruito, si può usare l'abilità dell'edificio per migliorare le proprie Azioni del Globo nei turni futuri.
b. **Esecuzione di un'azione speciale** – Risolvi l'effetto della carta e poi piazzala sopra la pila degli scarti.
Per informazioni dettagliate su ogni edificio e le Azioni Aeree, guarda l'ultima pagina di questo manuale.

Costo di costruzione

Tutte le carte edificio hanno un costo di costruzione rappresentato nell'angolo in basso a destra della carta. Si deve pagare questo costo scartando **altre carte** dalla propria mano, in base all'icona. Se il costo rappresentato è una carta di un colore specifico, va scartata la carta di quel colore. Se il costo rappresentato è una carta con "?", significa che può essere usata una carta di qualsiasi colore per pagare il costo.



Azioni del Globo

Ogni carta raffigura 4 Azioni del Globo sul lato sinistro.
Quando si gioca una carta e si sceglie di eseguire un'Azione del Globo, si può eseguire un certo numero di differenti azioni, pari al numero di aerei di linea completi che si possiedono.

Ogni aereo di linea deve eseguire una diversa azione, così se si hanno due aerei di linea, uno potrebbe decollare e l'altro potrebbe atterrare. Non si può decollare ed atterrare con lo stesso aereo nello stesso turno.

Le quattro Azioni del Globo sono (sulla carta, dall'alto verso il basso):

A. Reddito: ottenere punti vittoria.

B. Decollare: imbarcare passeggeri da una delle zone di volo rappresentate su uno dei propri aerei di linea.

C. Atterrare: sbarcare i passeggeri dei colori raffigurati da uno dei propri aerei di linea.

D. Migliorare la compagnia aerea: acquistare dalla riserva la sezione aerea rappresentata.

A. Reddito

Far avanzare il proprio segnalino giocatore di uno spazio sulla linea dei punti vittoria.

B. Decollare

Scegliere una regione dove si possiede un aeroporto. Dalla zona di volo adiacente, prendere quanti passeggeri si vuole, imbarcarli sugli spazi vuoti di un proprio aereo di linea. Ogni spazio in un aereo può ospitare solo 1 passeggero. È possibile scegliere un aereo di linea che ha già dei passeggeri a bordo. Una volta che un passeggero è stato imbarcato, non può essere spostato su un'altra sezione. Inoltre non può essere sbarcato senza usare un'azione di atterraggio (o un'altra azione della carta).

C. Atterrare

Scegliere uno dei propri aerei di linea. Da esso, si può far sbarcare un qualunque numero di passeggeri che hanno lo stesso colore del proprio terminal di partenza e/o di uno o entrambi dei colori del bagaglio raffigurato sull'icona di atterraggio. Ogni passeggero sbarcato farà guadagnare 1 punto vittoria (far avanzare il proprio segnalino giocatore sulla linea dei punti vittoria). Poi, far tornare i passeggeri nel sacchetto di pesca. Importante! Cabina di prima classe: un passeggero sbarcato da questa cabina con la stella, attribuisce 2 punti vittoria invece che 1.

D. Migliorare la compagnia aerea
Si può eseguire una delle due opzioni:

a. Costruire un nuovo aeroporto: piazzare uno dei propri aeroporti su una qualsiasi regione del tabellone dove non si possiede già un aeroporto. Da adesso in poi, si è in grado di raccogliere nuovi passeggeri dalla zona di volo corrispondente a quella regione. Nota: si ha un limite di 4 aeroporti.

b. Migliorare gli aerei di linea: acquistare una nuova parte di aereo ed aggiungerla ad uno dei propri aerei di linea, permettendo così di trasportare più passeggeri. Ogni aereo **può avere solo 1 sezione cabina di pilotaggio, 1 sezione delle ali, 1 sezione di coda**, ma può avere un qualsiasi numero di sezioni cabina. Quando si sceglie questa azione, è possibile anche riconfigurare qualsiasi aereo di linea esistente che si possiede, muovendo le sezioni liberamente tra loro con l'eccezione di non poterle muovere se ci sono passeggeri a bordo.

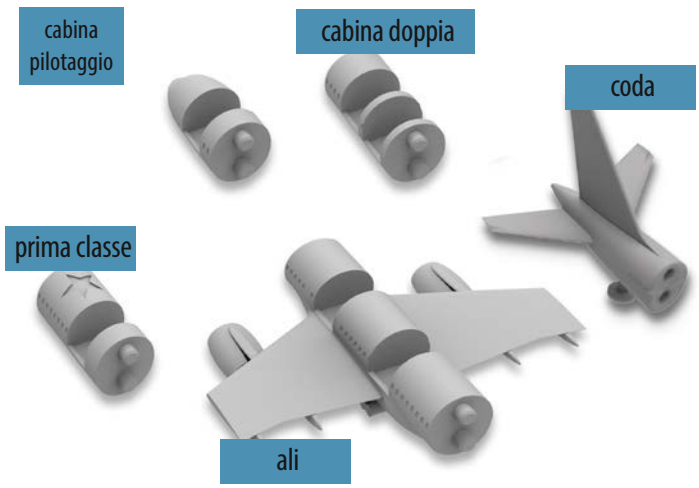
Esempio: sei il giocatore giallo ed esegui l'azione Decollare. Scegli la Regione viola, poiché lì hai un aeroporto. Il tuo unico aereo ha spazio per altri 2 passeggeri, così imbarchi un passeggero arancione e uno grigio.

Esempio: giochi la carta indicata e fai atterrare il tuo aereo. Puoi sbarcare tutti i passeggeri arancioni e gialli guadagnando 4 PV (il passeggero nella cabina di prima classe vale 2 PV).

Costruire un nuovo aereo di linea

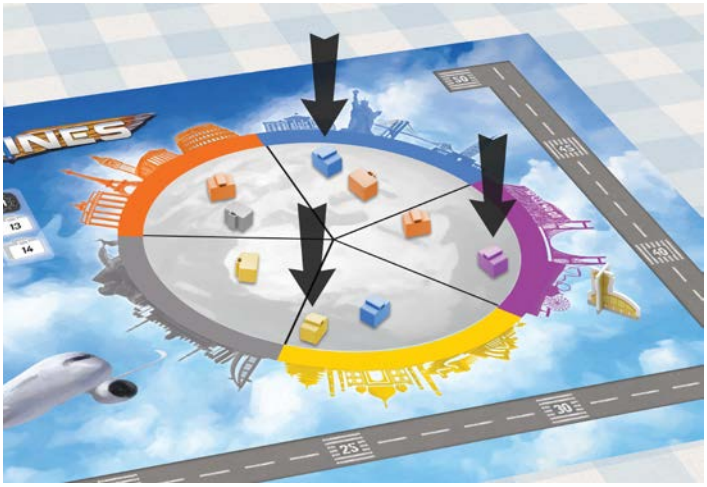
È necessario acquistare almeno una sezione **cabina di pilotaggio** e una sezione delle **ali** (in qualsiasi ordine), aggiungendole ad una delle proprie sezioni di **coda**. Un aereo di linea è completo solo quando ha almeno queste tre sezioni, ma può anche avere una o più sezioni cabina.
Esempio: stai comprando una sezione cabina di pilotaggio per il tuo secondo aereo di linea. Posiziona il pezzo a sinistra della sezione di coda, lasciando lo spazio per la sezione delle ali. Ad un turno successivo, compra la sezione delle ali, inseriscila al centro, ed ora il tuo aereo di linea è completo.

Avere più di un aereo di linea significa poter eseguire molteplici Azioni del Globo con la stessa carta Airline (una per ognuno dei propri aerei).



Fine del turno

Alla fine del turno si pesca una carta dal mazzo Airline. Quindi riempi il Globo con nuovi passeggeri (pescandone di nuovi dal sacchetto) in modo che il numero di quelli presenti sul Globo corrisponda a quello indicato sulla tabella Passenger Demand (richiesta dei passeggeri).



Esempio: Brian ha preso 3 passeggeri nel suo ultimo turno – deve quindi pescare 3 nuovi passeggeri dal sacchetto e piazzarne ognuno sulla zona di volo adiacente alla Regione alla quale corrisponde il colore del passeggero.

Quando finisce il mazzo Airline

I giocatori continuano svolgere turni finché il mazzo Airline non finisce. Quando questo accade il giocatore di turno rimischia tutte le carte nella pila degli scarti e forma un nuovo mazzo Airline, muove quindi il segnalino conta round sul Round successivo e continua a giocare. Se questo avviene durante il turno di un giocatore (o anche di una sua azione), continua a giocare da dove aveva interrotto.
Esempio: è il Round "I", il mazzo Airline ha 1 sola carta rimasta. Giochi "Commercial Flight" (Volo Commerciale) che ti consente di pescare 2 carte e poi giocarne un'altra. Peschi la carta rimanente dal mazzo, formi il nuovo mazzo Airline, muovi il segnalino sul round 2 e poi peschi la tua seconda carta dal nuovo mazzo.

Round III: l'ultimo turno

Quando il mazzo Airline termina durate il Round "III", non ne viene creato uno nuovo dalla pila degli scarti. Si continua a giocare fino alla fine del turno di chi è seduto alla destra del primo giocatore in modo che ogni giocatore abbia svolto uno stesso numero di turni durante il gioco. Tuttavia, durante questi ultimi turni non possono pescare carte dal mazzo Airline, dato che è esaurito.

Esempio: stanno giocando Gary, Victoria e David. Gary è il primo giocatore. Il mazzo termina durante il turno di Victoria, che quindi non può più pescare carte. Si prosegue, senza pescare, fino alla fine del turno di David, dopodiché il gioco finisce.

Fine del gioco

Il gioco finisce alla fine del Round "III".

Si calcola il punteggio finale dando i punti vittoria indicati in ogni carta obiettivo a faccia in su.
Il giocatore con più punti vittoria vince la partita.
In caso di parità, il giocatore con più carte in mano vince. Se c'è un ulteriore pareggio il giocatore che ha il minor numero di passeggeri in totale su tutti i suoi aerei di linea, vince.

Nel raro caso di un ulteriore pareggio, i vincitori condivideranno la vittoria.

Carte Obiettivo

Le carte obiettivo fanno guadagnare ai giocatori dei punti vittoria per aver soddisfatto le condizioni della carta.
Per ogni carta obiettivo, se c'è un pareggio fra più giocatori, si dividono i punti vittoria equamente tra loro (arrotondando per difetto).

Per esempio, se due giocatori pareggiano sull'avere il maggior numero di edifici quando si contano le carte Ground Support (Supporto da Terra), ognuno di loro riceve 3 punti (4+2 divisi in 2). Chiunque abbia la seconda maggioranza di edifici riceve 1 punto (solo nella versione a 4 giocatori).

TIPO I – CARTE EDIFICIO:
Ground support (supporto da terra): i punti vittoria vengono assegnati al primo, secondo e (nella versione a 4 giocatori) terzo classificato per numero di edifici.
Global Networking (rete globale): i punti vittoria vengono assegnati al primo, secondo e (nella versione a 4 giocatori) terzo classificato per numero di aeroporti.
Global Markets (mercati globali): i punti vittoria vengono assegnati al primo e secondo classificato per numero di edifici di un determinato colore. Conteggiare ogni colore separatamente.

TIPO II – CARTE AEREO:
Largest Fleet (la flotta più grande): i punti vittoria vengono assegnati al primo, secondo e (nella versione a 4 giocatori) terzo classificato per numero di aerei di linea completi.
Marquee Airline: confrontare l'aereo più lungo di ogni giocatore. I punti vittoria vengono assegnati al primo, secondo e (nella versione a 4 giocatori) terzo classificato per aereo più lungo.
First Class Service (servizio di prima classe): i punti vittoria vengono assegnati al primo, secondo e (nella versione a 4 giocatori) terzo classificato per numero di cabine di prima classe degli aerei di linea completati.

TIPO III – CARTE DI FINE GIOCO:
Analyst: i punti vittoria vengono assegnati al primo e secondo classificato per numero di carte nella propria mano di un determinato colore. Conteggiare ogni colore separatamente.
Tycoon: i punti vittoria vengono assegnati al primo, secondo e (nella versione a 4 giocatori) terzo classificato per numero di carte di diverso colore nella propria mano.
Mogul: i punti vittoria vengono assegnati al primo, secondo e (nella versione a 4 giocatori) terzo classificato per numero di carte nella propria mano.

Poche parole,
ho avuto il piacere di lavorare su Airlines con mio padre Jacques.
Lui e mia madre sono stati i primi a sostenere la mia pazza ambizione di creare nuovi giochi quando avevo 8 anni. Il loro supporto e la loro fiducia nel mio talento rappresentano le fondamenta della persona che sono oggi. Poiché ho cominciato a lavorare con mio figlio maggiore, spero di poter iniziare una terza generazione di giocatori nella nostra famiglia.
Desidero ringraziare tutti i nostri fan ed i sostenitori KS che hanno reso questo gioco una realtà.
Vorrei ringraziare Paul, Naomi, Giota, Ferdi, Andre e Jason, i membri del mio caro team GEG; e tutti i nostri playtesters che sono sempre stati lì per me. Non potrò mai ringraziarvi abbastanza, non avrei potuto fare tutto questo senza di voi.
Infine desidero ringraziare la mia famiglia e gli amici intimi che mi hanno dato tutto il sostegno di cui ho avuto bisogno, in modo che io possa continuare a lavorare sui miei nuovi giochi.

Vostro, Elad.

Autore
Elad Goldsteen

Illustrazioni
Naomi Robinson
Giota Vorgia

Graphic Design
Giota Vorgia

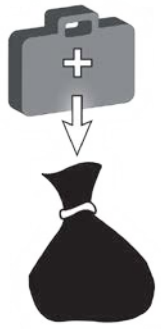
Regolamento (inglese e tedesco)
Paul Grogan (Gamin Rules!)
Ferdunand Kother

Modellazione 3D
Jacques Goldsteen

Graphic Design regolamento
Deshe Design Studio

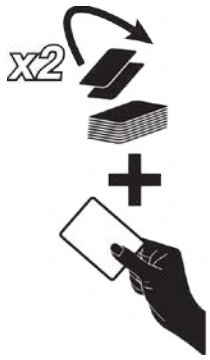
Descrizione delle carte

Edifici e azioni speciali:



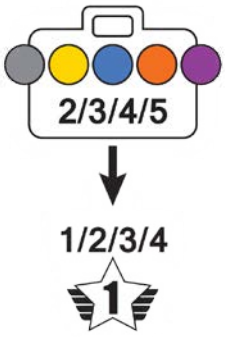
New Terminal (Nuovo Terminal)

Descrizione: quando esegui l'azione di atterraggio, è possibile far sbarcare i passeggeri del colore raffigurato oltre ai colori indicati sulla carta.



Commercial Flight (Volo commerciale)

Descrizione: pesca 2 carte dal mazzo Airline e poi gioca un'altra carta dalla tua mano.

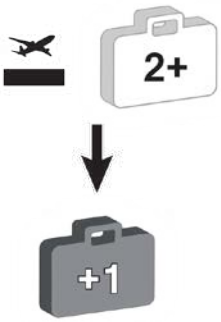


Travel Agency (Agenzia di viaggio)

Descrizione: quando esegui l'azione di atterraggio, guadagni 1/2/3/4 punti vittoria aggiuntivi quando fai sbarcare 2/3/4/5 passeggeri di colore diverso.

Public Relations (Pubbliche relazioni)

Descrizione: guadagni un punto vittoria. Pesca una carta. Esegui l'azione del Globo "Migliorare la compagnia aerea".



Transport Hub (Snodo dei trasporti)

Descrizione: quando esegui l'azione di decollo, se imbarchi 2 o più passeggeri su un aereo di linea, è possibile imbarcare su quell'aereo un passeggero extra del colore rappresentato, da qualsiasi Zona di Volo.

Construction Site (Cantiere)

Descrizione: costruisci una carta edificio dalla tua mano senza pagare il suo costo di costruzione (scartando ulteriori carte), poi esegui una qualsiasi azione del Globo di questa carta.

Frequent Flyer

Descrizione: in questo turno gioca 2 carte aggiuntive dalla tua mano, una alla volta.

Hotel

Descrizione: per ogni passeggero del colore raffigurato che fai sbarcare ricevi 1 punto vittoria.

LIMITED EDITION

AIRLINES

Regolamento avanzato

Introduzione

In questa sezione troverai le regole per il gioco avanzato presente nell'Edizione Limitata di Airlines.

Il gioco in questa versione utilizza dei componenti speciali ed offre un'esperienza di gioco più profonda. Il gioco avanzato è per 1-5 giocatori e dura circa 30 minuti per giocatore. Le regole per il gioco in solitario si trovano a pagina 3.

Obiettivo del gioco

Il gioco si svolge su 3 round e alla fine del terzo round il giocatore con più punti è il vincitore.

Durante il gioco, guadagnerai denaro in base alle capacità di trasportare passeggeri della tua linea.
Guadagnerai punti a seconda del tuo livello finanziario e dei risultati ottenuti sulle carte Obiettivo.

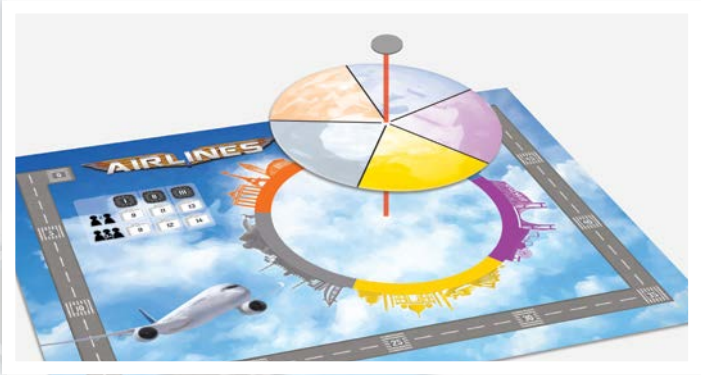
Materiali di gioco

Per giocare alla versione avanzata del gioco hai bisogno di questi componenti:

Regolamento base
Regolamento avanzato
Tabellone con il globo diviso in 5 zone colorate
45 segnalini passeggero
tabellone: il globo diviso in 5 zone di volo
51 carte Airline: il mazzo avanzato
45 Passeggeri (9 per ogni colore: viola, arancione, giallo, blu e grigio)
1 sacchetto di pesca
1 segnalino conta round
15 sezioni di coda (3 per ogni giocatore)
5 segnalini giocatore (1 per ogni giocatore)
5 Aeroporti (1 per ogni giocatore)
39 sezioni aeree di vario tipo (cabina di pilotaggio, ali e cabine)
8 carte trofeo
6 carte obiettivo gioco in solitario
3 nuove carte obiettivo (opzionali)
5 carte aiuto
5 segnalini terminal
segnalini denaro ($1, $5, $10 e $25)
5 segnalini 50/100 punti
ganci di plastica

Preparazione del gioco

Procedi con la normale preparazione del gioco del regolamento base con l'eccezione che devi utilizzare il lato del Globo diviso in zone colorate.



In più dividi i segnalini denaro per tipo e piazzali nella riserva di gioco.

Preparazione per il giocatore

Ci sono delle differenze rispetto al gioco base, ogni giocatore deve:

1. Scegliere una compagnia (il colore del giocatore) e prendere: il segnalino giocatore, gli aeroporti, i segnalini Terminal di partenza e le sezioni aeree (le parti dell'aereo) della compagnia. Gli altri segnalini Aeroporto vanno rimessi nella scatola, dato che non si usano nelle regole avanzate.
2. Prendere 1 sezione cabina di pilotaggio e 1 sezione delle ali dalla riserva e le combina con una delle loro sezioni di coda per formare la prima linea aerea.
3. Piazzare il proprio segnalino giocatore sullo "0" del segnapunti.
4. Piazzare il proprio indicatore di punteggio 50/100 vicino la fine del segnapunti sulla plancia di gioco.

All rights reserved © Golden Egg Games, LLC. 2016

5. Piazzare i propri aeroporti sulla regione colorata corrispondente del tabellone.
6. Piazzare i propri segnalini Terminal di partenza davanti a sé, formando la propria area giocatore.
7. Pescare nella propria mano 6 carte dal mazzo Airline.
8. Prendere $5 come denaro iniziale.

Svolgimento del gioco

Il gioco avanzato si svolge similarmente al gioco normale: si sono 3 round di gioco, i giocatori procedono in senso orario scegliendo se giocare una carta o pescare carte, ecc.. Le differenze sono rappresentate dalle Nuove Azioni Globali.

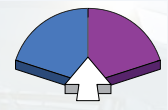
Nuove Azioni Globali

Le azioni Globali del gioco normale sono rimpiazzate da queste:

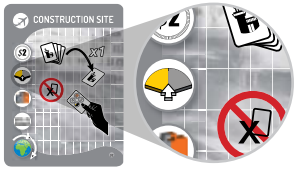
- **Incassare**: guadagna $2.
- **Decollare**: carica i passeggeri in 1 dei tuoi Aerei di linea da una zona di volo E entro un raggio dal tuo aeroporto.
- **Atterrare**: sbarca i passeggeri da uno dei tuoi Aerei di linea e guadagna denaro.
- **Migliorare la Compagnia Aerea**: compra una parte specifica di un aereo e aggiungilo a uno dei tuoi Aerei di linea.

Azioni Globali nel dettaglio

INCASSARE
Prendi $2 o $3 dalla riserva generale.

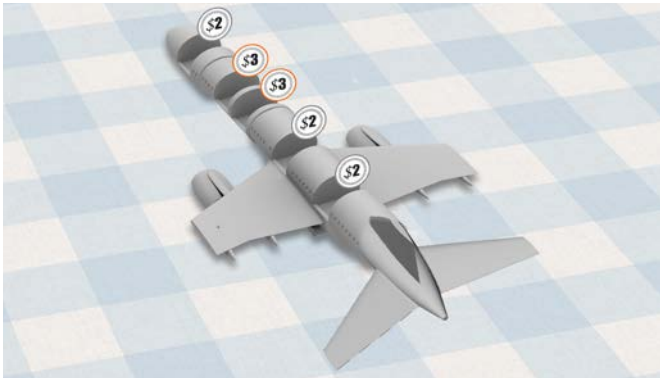


DECOLLARE:
Scegli una Zona di volo sul Globo che corrisponda al colore indicato sull'icona decollo. Quindi scegli uno dei tuoi Aerei di linea che può raggiungere la zona e carica un qualsiasi numero di passeggeri dalla zona scelta nei suoi spazi vuoti.
Ogni spazio può contenere solo 1 passeggero.
Una volta che un passeggero è caricato, non può essere spostato in un'altra sezione o sbarcato senza utilizzare l'azione Atterrare.



Esempio: con questa carta, puoi prendere i passeggeri da una zona gialla o grigia (ma non da entrambe).

Raggio dell'Aereo di linea. Il raggio è determinato dalla parte installata con il valore più alto. Ad esempio, se l'aereo ha una Doppia Cabina ($3) il raggio sarà 3.



La zona di volo adiacente al tuo aeroporto ha Raggio 1, per le altre conta in senso orario intorno al Globo.

Esempio: con un raggio 3, il giocatore arancione può caricare passeggeri dalle zone grigie, arancioni e blu.

ATTERRARE:
Scegli uno dei tuoi Aerei di linea. Da quello sbarca un qualsiasi numero di passeggeri dello stesso colore di uno o entrambi i colori della valigia dell'icona e/o qualsiasi Terminal hai costruito.
Per ogni passeggero sbarcato, guadagnerai un ammontare di denaro uguale al valore della sezione dell'aereo in cui si trovava:

Cabina piloti e Ali: $2
Doppia cabina: $3
Prima classe: $4

MIGLIORARE LA COMPAGNIA AEREA:
Puoi comprare una nuova sezione per uno dei tuoi Aerei di linea che permetterà di caricare più passeggeri e potrà aumentarne il raggio.
Il tipo di sezione che puoi comprare e il suo costo è definito dalla carta giocata. Se non puoi permetterti di pagare il costo della sezione non puoi svolgere questa azione.

Le rimanenti regole per gli Aerei di linea sono le stesse del gioco normale.

All rights reserved © Golden Egg Games, LLC. 2016

Nuove Azioni della Linea aerea

Tutte le Azioni relative alla Linea aerea sono le stesse del gioco base ad eccezione delle due nuove azioni che sono spiegate all'ultima pagina di questo regolamento.

Fine del gioco

Il gioco finisce alla fine del terzo Round. I punti si calcolano normalmente. Al totale raggiunto ogni giocatore aggiunge 1 PV extra per ogni $3 di denaro posseduto alla fine del gioco.
Il giocatore con più PV vince la partita. Le regole di spareggio sono le stesse del gioco normale.

Gioco in solitario

Si può giocare in solitario con le regole normali o con quelle avanzate. La preparazione del gioco è la stessa che per 2 giocatori. Si piazza l'Aeroporto del secondo giocatore nella regione adiacente in senso orario a quella del giocatore.

Il giocatore dovrà competere con un giocatore virtuale (l'autopilota) per il controllo dei cieli.
Il gioco in solitario aggiunge un nuovo mazzo di gioco, il mazzo Ambizione.

PREPARAZIONE DEL MAZZO AMBIZIONE

Per la tua prima partita in solitario, separa il mazzo in tre pile secondo l'indicazione del dorso ("I", "II", "III"). Prendi una delle carte "II" a caso e piazzala a faccia in giù vicino al tabellone. Mescola le carte "I" e piazza entrambe sulla cima della carta "II". Avrai così un mazzetto di 3 carte Ambizione con 2 carte "I" sulla cima. Scarta le altre carte e mettile nella scatola.

Per le partite successive, separa le carte in 3 pile e pesca una carta da ciascuna pila a caso, così da avere 3 carte. Piazza il piccolo mazzo così ottenuto a faccia in giù vicino al tabellone aggiungendo la carta "III" sul fondo e la carta "I" sulla cima.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

All'inizio di ogni Round di gioco, pesca una carta dal mazzo Ambizione e piazzala faccia in su vicino al tabellone. Sulla carta è mostrata l'Ambizione che DEVI adempiere entro la fine del gioco. In questo mondo alla fine del gioco avrai 3 carte Ambizione a faccia in su e dovrai averle completate tutte. Se non ci sarai riuscito avrai perso la partita.

Al tuo turno gioca normalmente. Al turno dell'autopilota mostra la carta in cima al mazzo principale e procedi in questo modo:
Rimuovi i passeggeri da una delle Zone di volo indicate, quella con più passeggeri. In caso di parità scegli quella più vicina al tuo Aeroporto utilizzando le normali regole di Raggio (in senso orario, iniziando dalla Zona adiacente al tuo Aeroporto).

Se nessun passeggero può essere imbarcato, rimuovi dal gioco una delle parti di aereo mostrate dalla carta dalla riserva del gioco (se presente). Quindi piazza la carta nella pila degli scarti.

FINE DEL GIOCO

Se non hai completato le 3 Ambizioni hai perso la partita.
Se non hai perso, calcola il tuo punteggio in questo modo:
1 PV per ogni Aereo di linea completato (con almeno una Cabina piloti, le Ali e una Coda).
1 PV per ogni Cabina di Prima classe
1/2 PV per ogni Edificio costruito
1 PV per ogni $3 posseduti alla fine del gioco.

Puoi registrare il tuo punteggio nello Scoring Pad e paragonarlo alle tue partite precedenti.

CARTE AMBIZIONE NEL DETTAGLIO

Dedicated Contract (Contratto riservato): devi trasportare 6 passeggeri di uno dei colori di una regione adiacente alla tua regione di partenza. Ad esempio se sei il blu, devi trasportare 6 viola o 6 arancioni. Quando lo hai fatto, piazzali su questa carta per registrarne il progresso (invece di metterli di nuovo nel sacchetto).

Dedicated Contract 2 (Contratto riservato 2): è simile alla carta precedente con l'eccezione che il colore dei passeggeri da trasportare deve essere del colore di una regione NON adiacente alla tua regione iniziale e NON quello della tua regione iniziale. Ad esempio se sei il blu, devi trasportare 6 grigi o 6 gialli.

Global Expansion (Espansione globale): se stai giocando la versione avanzata del gioco, hai solo 1 Aeroporto, quindi devi costruire 3 nuovi Terminal.

Efficiency Moderator (Moderatore per l'Efficienza): devi usare una carta per prendere e trasportare 8 passeggeri nello stesso turno. Ad esempio, prendere 3 passeggeri e farli decollare con una Linea aerea e sbarcare 5 passeggeri con un'altra linea).

Carte Obiettivo Era IV

Il gioco normale e avanzato possono essere giocati anche con le nuove carte Era IV. Aggiungi semplicemente una carta "IV" presa a caso al mazzo di gioco.

Modalità Campagna

Può essere giocata sia con il gioco normale che in quello avanzato. Consigliamo però di giocare in questa modalità solo dopo un certo numero di partite.
Una campagna si svolge sull'arco di 3 partite. Ogni partita si svolge normalmente e i punteggi ottenuti vanno registrati nello Scoring Pad. Dopo la terza partita, il giocatore con più punti totali vince la campagna.

All rights reserved © Golden Egg Games, LLC. 2016

CARTE TROFEO
Durante le prime 2 partite della campagna, puoi aggiudicarti delle carte Trofeo. Queste carte possono essere utilizzate all'inizio della partita successiva e ti daranno dei vantaggi speciali.

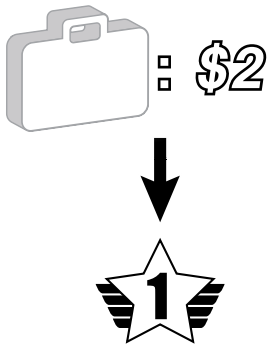
PREPARAZIONE
Separate le carte Trofeo in 4 pile secondo il loro dorso ("A", "B", "C", "D"). Per la prima partita alla campagna scegliete una carta a caso da ogni pila e piazzatela faccia in su vicino al tabellone. Queste saranno le carte per la partita 1. Ogni carta non reclamata da un giocatore alla fine della partita sarà scartata nella scatola di gioco.
La partita 2 utilizzerà le rimanenti carte Trofeo. Non ci sono carte Trofeo in palio nella terza partita.

Ogni carta Trofeo ha delle **condizioni** e una **ricompensa**.

Per richiedere una carta Trofeo, devi aver raggiunto le condizioni necessarie scritte sulla carta. Se ci sei riuscito, puoi prendere la carta e piazzarla nella tua area di gioco. Puoi ottenere qualsiasi numero di carte Trofeo.

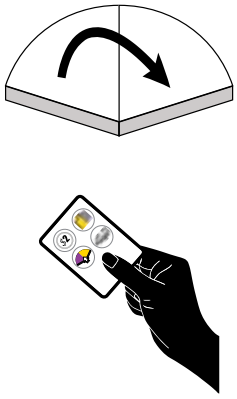
La ricompensa descritta sulla carta Trofeo si applica all'inizio della successiva partita. Questo lo si fa seguendo l'ordine di gioco, dopo la Preparazione del gioco. Tuttavia se hai più carte Trofeo, potrai utilizzarne solo una, scartando le altre.

GIOCO IN SOLITARIO
Si può utilizzare la modalità campagna anche nel gioco in solitario.



Bank (Banca)

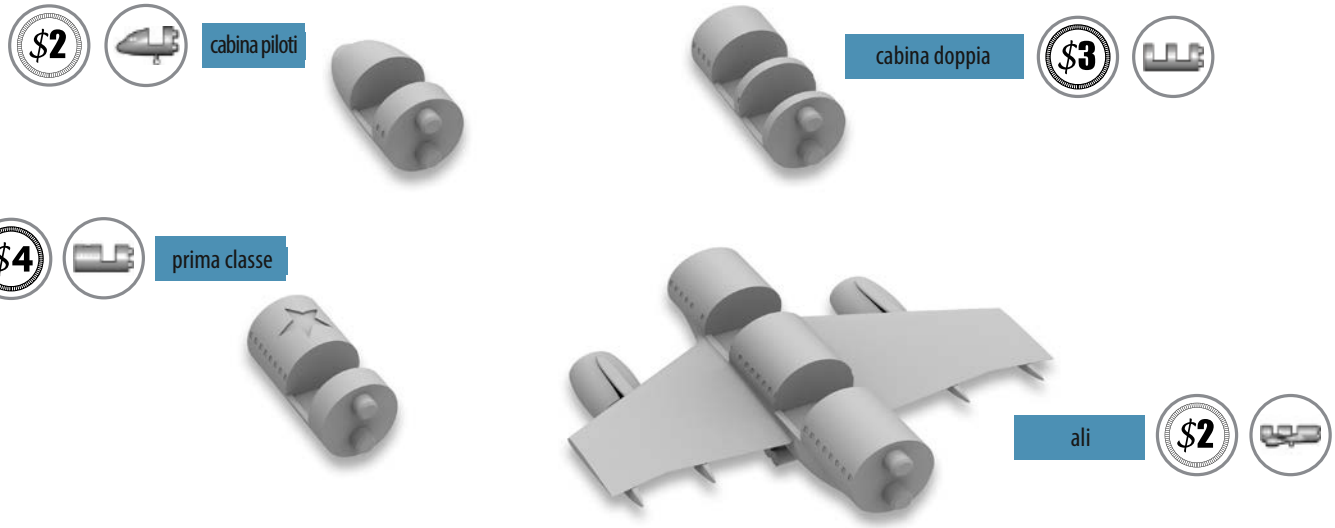
Questo nuovo edificio dà l'abilità di convertire ogni $2 guadagnati mentre usi un'Azione di atterraggio in 1 PV.
Il resto lo si guadagna come denaro.



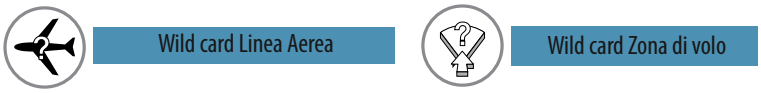
Weather Alert (Allerta meteo)

Prendi qualsiasi numero di passeggeri da una Zona di volo e spostali in un'altra zona qualsiasi non adiacente. Puoi quindi svolgere 1 delle Azioni Globo della carta.

Simboli Sezioni Aereo di linea



Simboli delle Frequent Flyer Wild card



All rights reserved © Golden Egg Games, LLC. 2016