

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

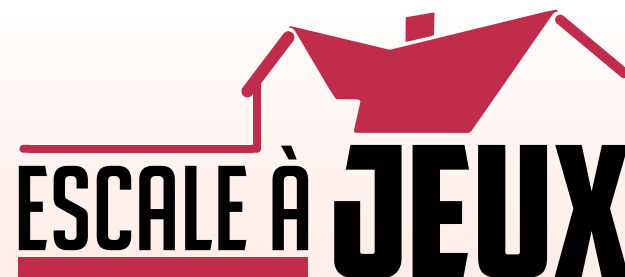
Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

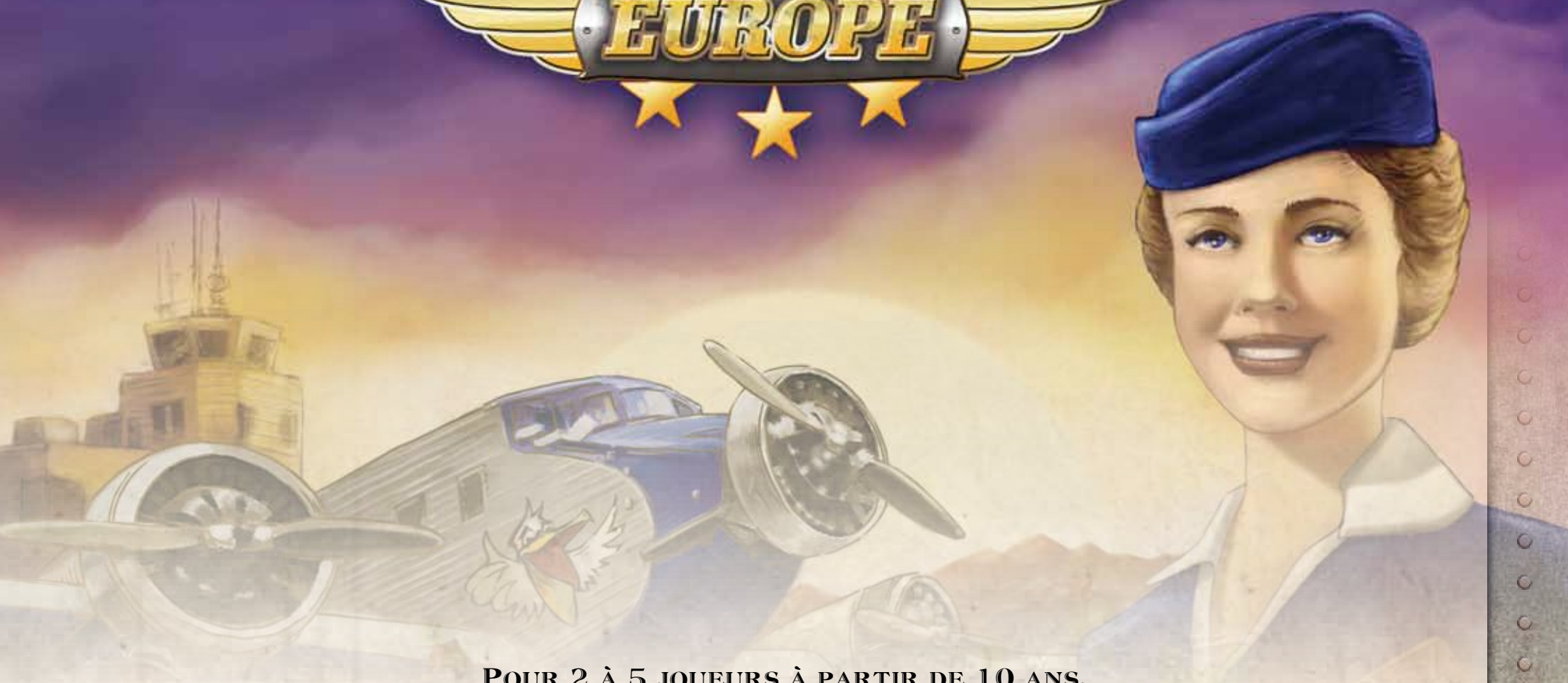
<http://escaleajeux.fr> — 09 72 30 41 42 — francois.haffner@gmail.com



Alan R. Moon's

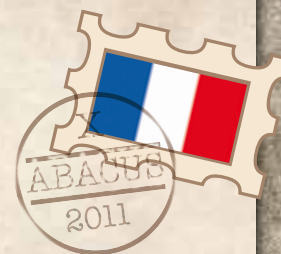
AIRLINES

EUROPE



POUR 2 À 5 JOUEURS À PARTIR DE 10 ANS.
DURÉE : ENV. 75 MINUTES.

L'ère des avions de ligne a commencé. Des entrepreneurs courageux fondent les premières compagnies aériennes et sont en concurrence pour obtenir les rares licences disponibles pour l'espace aérien européen. Ce marché en pleine croissance et la perspective de profits importants attirent rapidement de nouveaux investisseurs. Mais seuls les entrepreneurs capables d'exercer une grande influence et d'investir leur argent dans les compagnies aériennes les plus rentables triompheront.



MATÉRIEL

Avant la première partie, les pièces découpées doivent être retirées du cadre avec précaution.

- 1 plateau de jeu avec une carte de l'Europe et un indicateur des cours

- 3 cartes d'évaluation (verso gris)

- 112 cartes d'actions aux couleurs des compagnies aériennes (verso gris)

- 16 Air Amigos (jaune)
- 15 Rio Grande Southern Europe (bleu)
- 14 Lucky Hans Airways (violet)
- 13 Days Of Flying Wonders (rouge)
- 11 Brooms Bewitched (noir)
- 10 Jolly Roger Airships (marron)
- 9 FF Flys (vert)
- 9 It's Funagain To Fly (orange)
- 8 Flying Is Simply Fun (gris)
- 7 White Winds (blanc)

- 112 avions aux couleurs des compagnies aériennes (16x jaune, 15x bleu, 14x violet, 13x rouge, 11x noir, 10x marron, 9x vert, 9x orange, 8x gris, 7x blanc)

- 20 pions marqueurs aux couleurs des compagnies aériennes (2 par couleur)

- 20 cartes d'actions Air ABACUS (verso rouge)

- 84 jetons de victoire (39 x 1 point, 20 x 5 points, 20x 10 points, 5x 50 points)

- 70 billets de banque d'un montant total de 150 millions (50x 1 million und 20x 5 millions)

- 4 marqueurs pour les liaisons bonus (1 pour It's Funagain To Fly (orange), 1 pour FF Flys (vert), 1 pour Flying Is Simply Fun (gris) et 1 pour White Winds (blanc))

- 5 cartes récapitulatives

Les règles du jeu



Au début de la partie, chaque joueur possède :



PRÉPARATIFS

En fonction du nombre de joueurs, les cartes d'actions, les avions et les pions marqueurs des compagnies aériennes suivantes sont retirés du jeu et remis dans la boîte :

Pour une partie à **5 joueurs** – aucune compagnie

Pour une partie à **4 joueurs** – Air Amigos (jaune)

Pour une partie à **3 joueurs** – Air Amigos (jaune) und Lucky Hans Airways (violet)

Pour une partie à **2 joueurs** – Air Amigos (jaune), Rio Grande Southern Europe (bleu) und Lucky Hans Airways (violet)

Remarque : pour une partie à deux, voir les « Règles spéciales pour 2 joueurs ».



Le **plateau de jeu** est disposé au centre de la table, de manière à ce que tous les joueurs puissent l'atteindre facilement. Sur l'**aéroport d'attache** de chaque compagnie aérienne restant dans la partie, placez un pion marqueur de la compagnie correspondante afin de repérer plus facilement les différents aéroports.

Placez également un **pion marqueur** de chaque compagnie restant dans la partie sur la case de l'**indicateur des cours** où se trouve un repère de la couleur correspondante.

Attention : la compagnie Air ABACUS fait partie des compagnies en jeu lors de chaque partie, mais elle ne possède pas d'avion ni de pion marqueur !

Les quatre compagnies aériennes qui ont le moins d'avions et d'actions peuvent établir au cours de la partie des « liaisons bonus » : It's Funagain To Fly (orange), FF Flys (vert), Flying Is Simply Fun (gris) et White Winds (blanc). Placez les **marqueurs pour les liaisons bonus** de ces compagnies sur la **case bonus** correspondante à côté de leur **ville de destination**.

Triez par compagnie les **avions** des compagnies en jeu. Vous pouvez ensuite les remettre dans les petites cases de la partie en plastique de la boîte. Ils constituent la réserve d'avions.

Placez la réserve de **jetons de victoire** à côté du plateau de jeu.

C'est le joueur le plus jeune qui **commence**. Il reçoit 1 jeton de victoire de la réserve. Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs suivants reçoivent chacun 1 jeton de plus que leur voisin de droite.

Exemple : dans une partie à 3 joueurs, le premier joueur reçoit 1 jeton de victoire, le deuxième joueur 2 jetons et le troisième joueur 3 jetons.



Chaque joueur place ses jetons de victoire devant lui, le côté verso au-dessus. Au cours de la partie, les jetons resteront face cachée.

Placez les **billets de banque** à côté du plateau de jeu, ils constituent la banque. Vous avez besoin pour la partie de **30 millions d'euros par joueur**. Dans une partie à 5 joueurs, on utilise donc l'ensemble des billets. Pour une partie à moins de 5 joueurs, retirez du jeu l'argent en trop et remettez-le dans la boîte.

Chaque joueur reçoit **8 millions d'euros** de la banque et pose ses billets face visible devant lui. Au cours de la partie, les billets resteront face visible.

Chaque joueur reçoit en outre une **carte récapitulative**.

Placez les 20 cartes d'actions **Air ABACUS**, face cachée, à côté du plateau de jeu, elles constituent une réserve.

Séparez des autres cartes les 3 **cartes d'évaluation** et mettez-les de côté.

Mélangez maintenant toutes les cartes d'actions des compagnies aériennes de la partie, à l'exception de celles d'Air ABACUS.

Retournez les 5 premières cartes d'actions de cette pile et placez-les, face visible, sur les marques du plateau de jeu prévues à cet effet. Ces cartes constituent le **marché des actions**.

Chaque joueur reçoit **8 cartes d'actions**, face cachée, qu'il prend en main. Dans le cas peu probable où un joueur reçoit des actions d'une seule et même compagnie, il remet ses cartes au hasard dans la pile et reçoit 8 nouvelles cartes. Le nombre de cartes d'actions qu'un joueur a en main doit être visible pour les autres joueurs à tout moment.

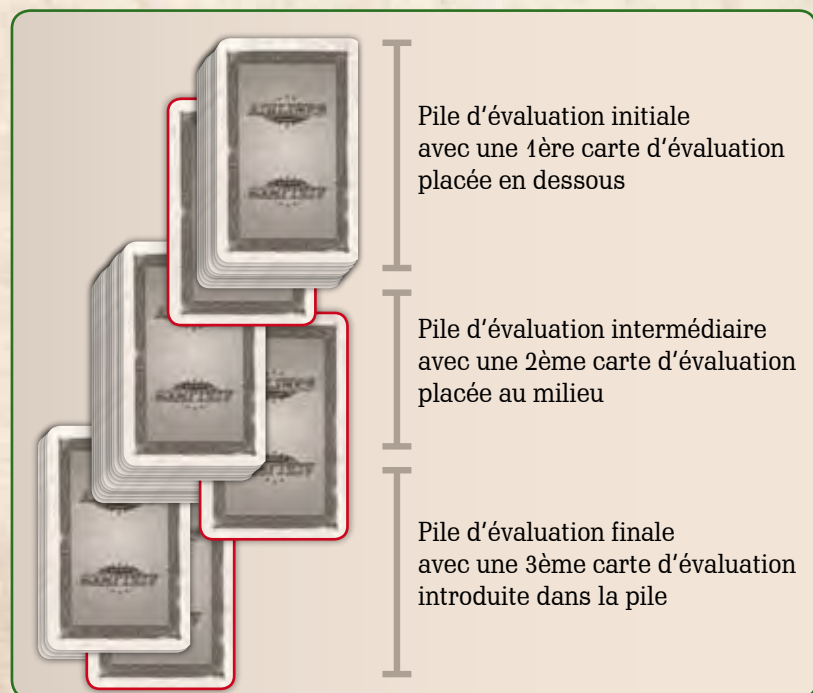
Remarque : le nombre situé en bas de chaque carte d'action (côté recto) indique combien d'actions il existe pour cette compagnie et combien d'avions cette compagnie possède.

Chaque joueur choisit à présent dans sa main **2 cartes d'actions de compagnies différentes**, qu'il pose devant lui, face cachée. Tous les joueurs retournent simultanément les 2 cartes qu'ils ont choisies et les placent devant eux de façon bien visible. Ces cartes constituent le **portefeuille d'actions** dont un joueur dispose au début de la partie.

Pioche

Avec les cartes d'actions restantes, formez la pioche :

Pour cela, prenez les 10 premières cartes d'actions, face cachée. Elles constituent la pile d'évaluation finale. **Introduisez** dans cette pile une carte d'évaluation. Placez la pile d'évaluation finale ainsi préparée à côté du marché des actions. Retirez environ un quart des cartes d'actions restantes et mettez-le de côté. Les cartes restantes constituent la pile d'évaluation intermédiaire. **Placez au milieu** de cette pile une autre carte d'évaluation. Posez la pile d'évaluation intermédiaire sur la pile d'évaluation finale. Le quart mis de côté constitue la pile d'évaluation initiale, **sous** laquelle vous devez placer la carte d'évaluation restante. Enfin, posez la pile d'évaluation initiale sur la pile d'évaluation intermédiaire.



Remarque : pour que le déroulement de la partie soit plus simple, nous vous conseillons de répartir les tâches entre les joueurs. Par exemple, un joueur peut s'occuper de la banque et du marché des actions et un autre de la réserve d'avions et de l'indicateur des cours.

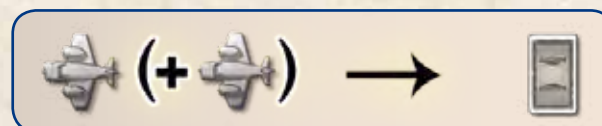
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur commence. Lorsque c'est son tour, un joueur doit exécuter **une action** et une seule. Il a le choix entre quatre possibilités :

- A) Acheter une ou deux licence(s) d'exploitation de liaison et prendre une carte d'action en main
- B) Poser des cartes d'actions de sa main et toucher un dividende
- C) Acquérir des actions Air ABACUS
- D) Toucher de l'argent

Remarque : le joueur ne peut pas choisir une action qu'il ne peut pas exécuter d'après les règles du jeu (exception : action D « Toucher de l'argent » cf. « Situation particulière : La banque saute »).

A) Acheter une ou deux licence(s) d'exploitation de liaison et prendre une carte d'action en main



Le joueur achète une licence d'exploitation de liaison disponible pour une liaison de son choix et pour la compagnie aérienne de son choix. L'acquisition d'une licence permet à la compagnie aérienne d'établir une liaison entre deux villes. Les licences sont représentées par les cercles sur le trajet entre les villes. Le chiffre qui se trouve dans le cercle indique le coût d'achat de la licence correspondante. Le joueur doit payer à la banque le montant indiqué, qu'il prend dans sa réserve d'argent. Il prend ensuite un avion de la compagnie aérienne correspondante dans la réserve d'avions et le pose sur le cercle. Il indique ainsi que cette compagnie possède à présent une licence pour cette liaison et que cette licence n'est plus disponible. On avance le pion marqueur de cette compagnie aérienne sur l'indicateur des cours : le nombre de cases dont on avance le pion correspond au chiffre indiqué dans le cercle qui vient d'être recouvert.

Remarque : un joueur n'a pas besoin de disposer d'actions d'une compagnie aérienne dans son portefeuille d'actions pour pouvoir acheter une licence pour cette compagnie.

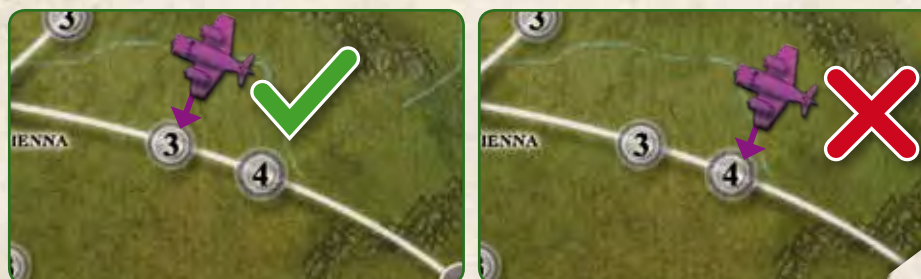
En règle générale, lors de l'achat d'une licence d'exploitation de liaison, on doit respecter les conditions suivantes :

1. La nouvelle liaison doit partir directement de l'aéroport d'attache de la compagnie aérienne
ou
être reliée à l'aéroport d'attache par d'autres liaisons pour lesquelles la compagnie possède déjà des licences.



Remarque : le réseau d'une compagnie peut être ramifié et composé d'autant de liaisons qu'on le souhaite, du moment que les liaisons sont reliées entre elles ou avec la base.

2. Le joueur doit toujours acheter la licence disponible la moins chère pour la liaison qu'il a choisie.



3. Chaque compagnie aérienne ne peut posséder qu'une seule licence pour chaque liaison.



4. Quand toutes les licences d'une liaison sont vendues, plus aucune compagnie ne peut acquérir de licence pour cette liaison.
5. Quand le stock d'avions d'une compagnie aérienne est épuisé, plus aucune autre licence ne peut être achetée pour cette compagnie.

Tout de suite après l'acquisition d'une première licence d'exploitation de liaison, le joueur **peut**, au cours de la même action, acheter une deuxième licence disponible. Pour cela, il choisit à nouveau une liaison et une compagnie aérienne. Les mêmes conditions s'appliquent que pour l'acquisition de la première licence.

Une fois que le joueur a acheté une ou deux licence(s) d'exploitation de liaison, il prend une carte de son choix dans le marché des actions ou la première carte face cachée de la pioche. Il prend cette carte en main. Si le joueur a choisi une carte du marché des actions, on retourne la première carte de la pioche et on la place dans le marché des actions pour remplacer la carte prise.

Attention : même si le joueur a acheté deux licences, il ne reçoit qu'une seule carte d'action !

Vols long-courriers

Les quatre vols long-courriers peuvent être acquis de la même manière que n'importe quelle autre liaison. Mais il n'existe pour eux qu'une seule licence, dont le coût est très élevé.

Liaisons bonus

Les quatre compagnies aériennes qui ont le moins d'avions et d'actions reçoivent un bonus pour la liaison entre leur aéroport d'attache et une ville précise :

It's Funagain To Fly (orange)	Athens >> London
FF Flys (vert)	Stockholm >> Athens
Flying Is Simply Fun (gris)	London >> Ankara
White Winds (blanc)	Moscow >> Madrid

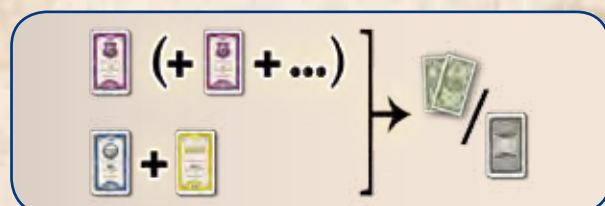


Si l'une de ces liaisons est mise en place grâce à l'acquisition d'une licence, c'est une « liaison bonus » qui est établie. La compagnie aérienne possède à présent toutes les licences pour un trajet continu entre son aéroport d'attache et sa ville de destination. On avance aussitôt le pion marqueur de la compagnie sur l'indicateur des cours, d'un nombre de cases correspondant au chiffre indiqué sur le marqueur de la liaison bonus. Ce bonus n'est obtenu qu'une seule fois et se produit **en plus** de la hausse des cours pour la licence qui vient d'être achetée. Pour indiquer que la compagnie aérienne a mis en place sa liaison bonus, le joueur retire du jeu le marqueur de cette liaison bonus.

Compagnie aérienne bloquée

Si pour une compagnie aérienne, plus aucune licence ne peut être acquise conformément aux règles alors que cette compagnie a encore des avions en stock, cette compagnie aérienne est bloquée, c'est-à-dire que son réseau ne peut plus être étendu.

B) Poser des cartes d'actions de sa main et toucher un dividende



Le joueur dépose une ou plusieurs cartes d'actions de sa main dans son portefeuille d'actions :

soit **autant d'actions qu'il le souhaite d'une seule et même compagnie** (au moins une action)

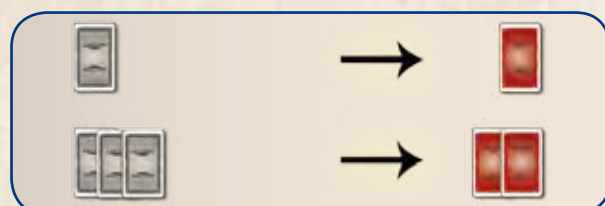
soit **une action de deux compagnies aériennes différentes.**

Il reçoit ensuite de la banque un dividende de 2 millions d'euros pour chaque action qu'il a déposée au cours de ce tour.

Exemple : Olivier dépose 4 actions de la compagnie Air Amigos et reçoit 8 millions d'euros

Remarque : chaque joueur doit pouvoir voir le portefeuille d'actions des autres joueurs à tout moment. Pour cela, chaque joueur classe les cartes d'actions posées devant lui par compagnie et superpose les actions de la même compagnie en laissant un décalage entre elles pour que le nombre de cartes soit bien visible.

C) Acquérir des actions Air ABACUS



Le joueur acquiert 1 ou 2 action(s) Air ABACUS en se défaussant de cartes de son choix de sa main et/ou de son portefeuille d'actions, face cachée. Il prend en main la ou les action(s) Air ABACUS reçues en échange.

Si le joueur se défait d'1 action de son choix, il reçoit 1 action Air ABACUS de la réserve.

Si le joueur se défait de 3 actions de son choix, il reçoit 2 actions Air ABACUS.

Le joueur ne peut pas acquérir plus de 2 actions Air ABACUS au cours d'un même tour.

Les cartes d'actions défaussées sont retirées du jeu.

Remarque : pour ajouter des actions Air ABACUS à son portefeuille d'actions, le joueur devra ensuite déposer ces cartes de sa main dans son portefeuille d'actions en exécutant une action B. Il recevra comme il se doit 2 millions d'euros pour chacune des actions ainsi déposées.

Air ABACUS

Air ABACUS est une compagnie spéciale. Elle ne possède pas d'avion et aucune licence d'exploitation de liaison ne peut être achetée pour cette compagnie. Sa valeur est préétablie pour chaque évaluation (voir le plateau de jeu) et augmente d'évaluation en évaluation. Les actions Air ABACUS ne sont pas disponibles sur le marché des actions. Les joueurs ne peuvent les acquérir qu'en échangeant des actions.

Remarque : quand un joueur a des actions Air ABACUS en main, les autres joueurs peuvent les reconnaître à leur verso différent de celui des autres cartes d'actions.

D) Toucher de l'argent



Le joueur reçoit 8 millions d'euros de la banque.

Situation particulière : La banque saute

Dans le cas peu probable où un joueur doit recevoir de la banque, au cours d'une action B ou D, plus d'argent qu'il n'y en a de disponible, la banque saute. Le versement est ajourné et la partie est interrompue.

Chaque joueur compte l'argent dont il dispose. Les joueurs qui possèdent plus de 8 millions d'euros doivent réduire leur somme d'argent à 8 millions et remettre à la banque l'argent en trop. Les joueurs qui possèdent 8 millions d'euros ou moins conservent leur argent.

On retire ensuite du jeu les cartes du marché des actions. Pour les remplacer, on retourne cinq nouvelles cartes de la pioche.

Une fois qu'un nouveau marché des actions a ainsi été mis en place, la partie reprend son cours et le joueur qui avait déclenché la faillite de la banque reçoit maintenant l'argent qu'il devait recevoir.

DÉCOMPTE DES POINTS

Déclenchement d'une évaluation

Si un joueur pioche une carte d'évaluation et la place dans le marché des actions, la partie est interrompue et on procède à une évaluation. Le joueur suivant reçoit la carte d'évaluation, qu'il pose devant lui. On complète le marché des actions pour qu'il comprenne cinq actions.

Si un joueur pioche une carte d'évaluation et la prend en main au cours d'une action A, il doit aussitôt la déposer devant le joueur suivant, face visible. Il reçoit la première carte de la pioche à la place de la carte d'évaluation.

Vider le marché des actions

A tour de rôle, chaque joueur prend en main une carte d'action du marché des actions. Il n'est pas possible de prendre une carte de la pioche à la place d'une carte du marché des actions. C'est le joueur qui a la carte d'évaluation qui commence. Quand un joueur prend une carte d'action, cette carte n'est pas remplacée par une nouvelle carte de la pioche. Une fois que tous les joueurs ont reçu une carte d'action et dans le cas où la partie se joue à moins de cinq joueurs, les cartes restantes du marché des actions sont retirées du jeu. Le marché des actions peut maintenant être complété pour compter à nouveau cinq cartes.

Evaluation des compagnies aériennes

Les joueurs reçoivent à présent des points de victoire en fonction de leur portefeuille d'actions. L'un des joueurs appelle toutes les compagnies aériennes les unes après les autres, dans l'ordre où elles se trouvent sur l'indicateur des cours. Il commence par la compagnie qui est la plus avancée sur l'indicateur des cours. Pour chaque compagnie aérienne qu'il appelle, tous les joueurs annoncent à tour de rôle combien ils possèdent d'actions de cette compagnie dans leur portefeuille d'actions.

Remarque : les cartes d'actions que les joueurs ont en main ne comptent pas.

La série de chiffres à côté de la zone d'évaluation dans laquelle se trouve le pion marqueur d'une compagnie aérienne représente la répartition des points pour cette compagnie. Le joueur qui a le plus d'actions de cette compagnie dans son portefeuille d'actions reçoit des jetons de victoire de la réserve : le nombre de jetons qu'il reçoit correspond au premier chiffre de la série. Le joueur qui a le deuxième plus grand nombre d'actions de cette compagnie aérienne reçoit un nombre de jetons correspondant au deuxième chiffre de la série, et ainsi de suite.

Les joueurs qui ne possèdent aucune action de cette compagnie dans leur portefeuille d'actions ne reçoivent aucun point !

Si plusieurs joueurs ont autant d'actions de la compagnie dans leur portefeuille d'actions, on additionne les points de victoire attribués au nombre correspondant de places et on les répartit équitablement entre les joueurs concernés. Si nécessaire, on arrondit vers le haut le nombre de points de victoire à répartir.

On répartit en dernier les points de victoire pour la compagnie Air ABACUS. La répartition des points pour cette compagnie est préétablie pour chaque évaluation :

1ère évaluation	4-2-1-0 points
2ème évaluation	8-4-2-1-0 points
3ème évaluation	16-8-4-2-1 points



Exemple : le pion de la compagnie Rio Grande se trouve dans la zone d'évaluation correspondant à cette répartition des points : 6-3-2-1-0. Olivier a 3 actions de cette compagnie dans son portefeuille d'actions, Christine et Sylvie en ont chacune 2. Bernard ne possède pas d'action Rio Grande dans son portefeuille d'actions. Olivier arrive en première position et reçoit 6 points. Pour la deuxième place et la troisième place, 3 et 2 points sont attribués. Christine et Sylvie ont donc en tout 5 points à se partager. Chacune d'entre elles reçoit par conséquent 3 points, car le nombre de points à répartir est arrondi vers le haut. Bernard ne reçoit pas de point, puisqu'il ne possède pas d'action Rio Grande dans son portefeuille d'actions. Dans cet exemple, personne ne reçoit les points correspondant à la quatrième place.

Une fois qu'on a procédé à l'évaluation pour toutes les compagnies aériennes, la partie reprend. C'est au joueur qui a la carte d'évaluation de jouer. La carte d'évaluation est retirée du jeu.

Remarque : à tout moment, on peut échanger ses jetons de victoire contre des jetons de la réserve d'une valeur totale équivalente.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement après la troisième évaluation. C'est le joueur qui a le plus de points de victoire qui gagne. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui d'entre eux qui possède le plus d'actions Air ABACUS dans son portefeuille d'actions gagne la partie. S'il y a toujours égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Dans le cas très peu probable où toutes les compagnies aériennes en jeu se retrouvent bloquées après l'achat d'une licence d'exploitation de liaison, la partie se termine à ce moment-là. On procède alors à une dernière évaluation et le gagnant est déterminé de la manière décrite ci-dessus.

RÈGLES SPÉCIALES POUR 2 JOUEURS

Pour une partie à deux, les deux modifications suivantes s'appliquent :

Pile de défausse face cachée

Toutes les cartes d'actions qui sont retirées du jeu au cours de la partie sont placées sur une pile de défausse, face cachée.

Remarque : Des cartes d'actions peuvent être retirées du jeu dans les situations suivantes :

- **Action C « Acquérir des actions Air ABACUS »** ou
- **« Vider le marché des actions »** ou
- **« La banque saute »**

Troisième évaluation

On procède à la troisième évaluation comme si la partie se jouait à trois joueurs. Avant cette évaluation, les cartes d'actions suivantes sont posées sur la table, face visible, de façon à constituer le portefeuille d'actions du troisième joueur fictif :

- **les actions Air ABACUS non acquises**
- **les actions face visible du marché des actions**
- **les cartes d'actions restantes de la pioche**
- **les cartes d'actions face cachée de la pile de défausse**

CONSEILS TACTIQUES

Il peut être utile d'essayer d'avoir en main beaucoup d'actions d'une même compagnie pour les déposer en même temps et recevoir en échange une grosse somme d'argent au cours d'un même tour.

Cependant, si un joueur dépose trop tôt de nombreuses cartes d'actions d'une même compagnie dans son portefeuille d'actions, cela peut lui permettre de dévoiler rapidement qu'il a le contrôle de cette compagnie, mais cela peut aussi décourager les autres joueurs d'acheter des licences pour cette compagnie aérienne. Le joueur devra alors sans doute poursuivre seul les investissements dans le réseau de cette compagnie.

Un joueur qui ne dépose pas toutes ses actions à la fois peut bénéficier d'effets de synergie au cours de la partie ou créer la surprise chez les autres joueurs en devenant vers la fin du jeu l'actionnaire majoritaire d'une compagnie.

Dans certains cas particuliers, le blocage d'une compagnie peut être bénéfique. Mais souvent, vouloir bloquer une compagnie aérienne s'avère être une entreprise coûteuse dont l'issue est incertaine.

Posséder la majorité d'une compagnie aérienne qui a peu d'actions est quelque chose de plus facile à contrôler. Néanmoins, pour les compagnies

concernées, les licences qui peuvent être achetées sont également peu nombreuses. Les détenteurs des actions d'une telle compagnie peuvent cependant essayer de faire hausser leur cours en achetant pour cette compagnie les licences les plus chères possible. Dans ce cas, il faut veiller à ce que des licences plus chères encore soient disponibles pour la suite de la partie.

Il est conseillé aux détenteurs d'actions de compagnies aériennes qui peuvent mettre en place une liaison bonus de saisir cette chance pour provoquer une importante hausse des cours en leur faveur.

Les actions Air ABACUS peuvent rapporter de précieux points de victoire. Pour acquérir et pour jouer ces actions, il faut cependant choisir le bon moment et toujours garder un œil sur les actions des autres joueurs. Il s'avère souvent opportun d'échanger des actions de son portefeuille d'actions qui ne permettent pas de contrôler une compagnie contre des actions Air ABACUS.

Il est possible d'échanger des actions Air ABACUS de son portefeuille d'actions ou de sa main contre des actions Air ABACUS de la réserve. Mais ce n'est utile que s'il ne reste plus beaucoup d'actions Air ABACUS disponibles et si cela peut permettre au joueur d'asseoir son contrôle sur la compagnie.



L'auteur :

Alan R. Moon a déjà reçu deux fois le titre convoité de « Spiel des Jahres » (prix allemand du jeu de l'année) pour ses jeux : en 1998 pour « Elfenland » et en 2004 pour « Les Aventuriers du Rail ». En tout, il est à l'origine de plus de 80 publications de jeux. La première version du jeu « Airlines » a été publiée en 1990. C'était déjà ABACUSSPIELE qui l'éditait. C'était d'ailleurs l'un des premiers jeux de

plateau publiés par cette maison d'édition. En 2007, Alan R. Moon a commencé à retravailler « Airlines ». Il voulait conserver l'impression donnée par le jeu d'origine, tout en essayant de confronter les joueurs à des situations encore plus passionnantes. Après d'innombrables parties d'essai et plus de trente prototypes conçus, le jeu que vous avez devant vous, « Alan R. Moon's Airlines Europe », a fini par voir le jour.

Auteur: Alan R. Moon

Illustrations: Das Format, Christian Fiore

Traduction : Birgit Irgang

© 2011 **ABACUSSPIELE**

Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

www.abacusspiele.de

Tous droits réservés.

Made in Germany.



Extension AIRLINES - INTERDICTION DE VOL



Toutes les règles de base de AIRLINES s'appliquent avec les changements suivants :

MISE EN PLACE

Le nombre de marqueurs dépend du nombre de joueurs :

A 5 **joueurs**, chaque joueur reçoit 2 marqueurs

A 4 **joueurs**, chaque joueur reçoit 3 marqueurs

A 3 **joueurs**, chaque joueur reçoit 4 marqueurs

A 2 **joueurs**, chaque joueur reçoit 4 marqueurs

DECOMPTE DES POINTS

Immédiatement après le premier et second décompte, suit une phase d'Interdiction. Le joueur avec la carte d'évaluation commence. Chaque joueur a le choix entre 2 actions. Il peut placer 1 marqueur d'interdiction de vol OU passer.

En fonction du nombre de joueurs, vous avez des marqueurs que vous pouvez utiliser comme bon vous semble lors du premier ou second décompte (Ex : rien au premier décompte puis trois au second décompte ou deux marqueurs au premier et un seul au second décompte).



Un marqueur d'interdiction de vol est placé sur une licence d'exploitation de liaison disponible afin de l'interdire jusqu'à la fin de la partie. Même si un joueur a passé lors du premier décompte, il pourra placer un marqueur d'interdiction de vol au second décompte.

Vous ne pouvez pas bloquer la dernière licence d'exploitation disponible d'une liaison.

Le fait de ne pas utiliser ses marqueurs d'interdiction de vol ne rapporte pas de points de victoire supplémentaires en fin de partie.