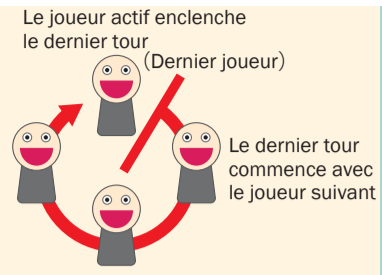


Dernier tour

Lorsque la pioche est vide, le dernier tour est déclenché. Les cartes « voyageurs » défaussées sont mélangées et une nouvelle pioche est créée. Le dernier tour commence avec le tour du joueur suivant.

Une fois que tous les joueurs ont joué leur dernier tour, la partie s'arrête.
 ※ Si un joueur parvient à gagner 3 cartes « voyageurs » pendant le dernier tour, il peut bien sûr rejouer un tour.



Règle spéciale pour le dernier tour :

- Le dernier tour se joue normalement à quelques exceptions près :
- Lors de son tour, le joueur actif peut demander à remplacer les 6 cartes disponibles sur la zone de livraison des bagages. Si une carte protégée est présente, cette dernière n'est pas défaussée!
 - Comme il s'agit du dernier tour, le joueur actif ne peut pas réserver de carte.

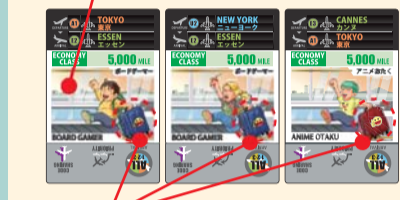
Calcul des scores

Une fois la partie terminée, les joueurs font le total de leurs points de victoire. Le joueur qui a le plus de points l'emporte.



Les points de victoires sont calculés de la façon suivante
 ① Les joueurs comptabilisent les « miles » indiqués sur les cartes « voyageurs » qu'ils ont gagnées pendant la partie. Chaque « mile » représente 1 point de victoire.
 ② Les joueurs ajoutent les points de victoire « bonus » attribués par les combinaisons de cartes « voyageurs » appelées « Trio ». Chaque combinaison réussie permet de gagner 30000 miles bonus.

Les cartes « Trio » ont un « coussin de soleil » en arrière-plan.



même sceau

	マニア Trio ENTHUSIAST TRIO	ボードゲーマー、ボードゲーマー、アニメおたく BOARD GAMER, BOARD GAMER, ANIME OTAKU
	学者 Trio SCHOLAR TRIO	民俗学者、考古学者、大学教授 FOLKLORIST, ARCHAEOLOGIST, PROFESSOR
	俳優 Trio ACTOR TRIO	ハリウッドスター、カンフースター、韓流スター HOLLYWOOD STAR, KUNG FU STAR, KOREAN STAR
	カクテル Trio COCKTAIL TRIO	ビール職人、バーテンダー、ホテルマン BEER BREWER, BARTENDER, HOTELIER
	球技 Trio BALL GAME TRIO	テニス選手、サッカー選手、バレーボール選手 TENNIS PLAYER, SOCCER PLAYER, VOLLEYBALL PLAYER
	スパイ Trio SPY TRIO	M I 6, K G B, C I A SECRET AGENT, SECRET AGENT, SECRET AGENT
	原人 Trio PRIMITIVE MAN TRIO	ネアンデルタール人、イエティ、ビッグフット NEANDERTHAL, YETI, BIGFOOT

Pour des raisons de clarté, les cartes constituant les « Trio » n'ont pas été traduites.

~ Je dédie le défunt père Hideyuki Nomura m'a appris la joie de développement de jeux ~

Auteur : Akio Nomura
 Illustrations et Design graphique : Akio Nomura
 Illustrations supplémentaires : Anton Balazh/Shutterstock (les illustrations sont utilisées avec l'autorisation de Shutterstock.com)
 Remerciement spécial : Waka Suzuki, Masumi Nomura
 Traduction française : Yannick Deplaedt (Izobretenik)

©2015 ROUTE ELEVEN All Rights Reserved.

Please visit our company website for contact details.



ROUTE ELEVEN CO.,LTD

2f, Shinwa-bldg, 6-11-4, Shinbashi, Minato-ku, Tokyo
 105-0004 JAPAN info@route11.co.jp

<http://www.route11.co.jp>

Age 8+
 2,3,4
 50min.

Âge conseillé : à partir de 8 ans
 De 2 à 4 joueurs
 50 minutes environ



Air Alliance

Juste pour un moment, rêvons voyage autour du monde...

Vous êtes le propriétaire d'une compagnie aérienne internationale. Vos avions emmènent des voyageurs d'aéroport en aéroport, partout dans le monde. Décidez-vous de miser sur la classe économique, ouverte à tous les aéroports, ou sur la première classe, certes plus délicate à bien faire fonctionner, mais tellement plus gratifiante ?

COMPOSANTS

Un plateau de jeu

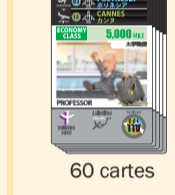


marqueurs



3 marqueurs dans 4 couleurs différentes

cartes « voyageurs »



60 cartes

« cartes d'embarquement »



4 « cartes d'embarquement » de 4 couleurs différentes

avions



35 avions (5 de chacune des 7 couleurs)



4 aides de jeu

Attention : le jeu comporte des petites pièces à ne pas laisser à la portée des enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion.

A propos des aéroports

En respectant les demandes indiquées sur les cartes voyageurs, les joueurs vont déplacer leurs avions (ou ceux de leurs alliances), d'aéroport en aéroport pour gagner des points de victoire, indiqués en « miles » sur les cartes. Il y a 3 types d'aéroports représentés sur le plateau de jeu. Chacun d'entre eux possède des particularités concernant le placement des avions lors des décollages et des atterrissages.

Nom de l'aéroport
 (Il y a 4 zones : A-E-U et M. Sur les Zones 1, 2 et 3, tous les avions peuvent circuler. Sur les zones 4, 5 et 6, par contre, uniquement certains avions peuvent circuler.)

Type d'avions qui peuvent circuler dans cet aéroport (ALL, etc.)

Ordre de circulation des avions

Code de l'aéroport

Aéroports en Y
 Tous les avions ont le droit de les utiliser. Ils sont limités à 3 avions en position « 2 » et ne peuvent pas décoller.

Aéroports en Y inversé
 Tous les avions peuvent circuler sur ces aéroports. Ils sont limités à 3 avions en même temps. Si un avion est présent sur la piste « 1 » les avions placés sur la piste « 2 » et « 3 » ne peuvent pas décoller.

Aéroports en V
 Seules certaines couleurs d'avion peuvent les utiliser. Dans l'exemple à gauche, les avions ne peuvent atterrir que 2 avions en même temps.

Les avions sont tous placés sur les pistes « 1 » et « 2 ». Ils peuvent donc décoller à tout moment et ne nécessitent aucun déplacement.

Pioche

Zone de livraison

Zone des bagages

Zone Alliance

Avions mis sur le côté pour les alliances

Avions noirs, violets et blancs ne sont pas utilisés par les joueurs. Ce sont des avions neutres (NPA (Non Player Airline)). Ces avions sont disposés sur le plateau comme indiqué ci-dessous.

A l'aéroport de placer le NPA ont une marque.

S'il vous plaît être placé dans l'une des deux pistes.

M4 ARABIA	A4 SEOUL	U4 ROCKY
M5 SAVANNAH	A5 HIMALAYA	U5 MEXICO
M6 CASABLANCA	A6 OCEANIA	U6 BRAZIL
E4 SCANDINAVIA	E5 DANUBE	E6 SIBERIA

1 Carte aide de jeu

1 Carte d'embarquement

3 avions à 4 joueurs

3 par joueur

Ceci est à la main. S'il vous plaît commencer le jeu depuis le premier joueur de déplacement. (Pour ce journal dos).

Placez ensuite 6 cartes « voyageurs » disponibles sur la zone de livraison des bagages en commençant par la gauche.

Le dernier d'entre vous à avoir pris l'avion devient le premier joueur. Si plusieurs d'entre vous ont pris l'avion récemment, celui qui a voyagé le plus loin devient le premier joueur.

Dans l'ordre du tour, les joueurs vont poser chacun leur tour un avion sur l'un des aéroports disponibles sur le plateau de jeu. ※Vous pouvez placer vos avions sur les aéroports A1, A2, A3, E1, E2, E3, U1, U2, U3, M1, M2, M3. Les joueurs placent leurs 3 avions (4 avions à 2 ou 3 joueurs). La couleur de l'aéroport sur lequel un joueur pose un avion importe peu. Les avions peuvent aussi être posés sur un aéroport où un autre joueur a déjà placé un avion tant que la limite de 3 avions est respectée. La pose des avions est illustrée sur la page de droite.

Les avions et cartes d'embarquement rouges, jaunes, bleus et verts sont réservés aux joueurs. Chaque joueur choisit une couleur et prend le matériel qui correspond à cette couleur.

1

2

3

4

5

6

7

Tour de jeu

Le principe du jeu est de déplacer des voyageurs d'aéroport en aéroport de manière à gagner le plus de points de victoire possible. A son tour, le joueur actif commence par la phase 0 puis la phase 1.

PHASE 0 ALLIANCE

Cette phase n'est jouée que lorsqu'un joueur possède trois symboles d'une compagnie aérienne neutre au moment de commencer son tour. Ces symboles sont appelés « code sharing ». Le joueur actif peut, s'il le souhaite ignorer cette phase même s'il possède ces 3 symboles.

Lorsqu'une alliance est créée, le (ou les) joueur engagé dans cette alliance peut utiliser certains avions des compagnies aériennes neutres (les NPA : Non Player Airlines) lors des actions de la Phase 1.

Lorsque 3 symboles d'une même compagnie NPA sont présents sur le plateau « carte d'embarquement » du joueur actif, une alliance peut être créée. La création d'alliance n'est pas une obligation ! A noter cependant qu'elles sont très pratiques.

Exemple : Une alliance peut être créée avec la NPA

Exemple : Une alliance peut être créée avec les NPA ou . Même si deux opportunités de création d'alliance sont disponibles, une seule alliance peut être créée.

Pourquoi créer des alliances ?

Pendant la Phase 1 du tour de jeu (la phase d'actions), le joueur actif pourra désormais utiliser les avions de la NPA avec laquelle il possède une alliance, en plus de ses avions. Si aucune alliance n'a été créée, il est impossible d'utiliser les avions des NPA.

Sur les bords du plateau, deux zones « alliance » sont disponibles. C'est en plaçant leur avion et un avion NPA (tous deux pris dans la réserve mise en place au début de la partie) sur une zone « alliance » que cette dernière est créée.

Dans cet exemple, les joueurs jaune et rouge peuvent utiliser les avions et . Les joueurs vert et bleu ne peuvent pas les utiliser puisque la zone « alliance » est déjà pleine.

Créer une alliance

※ Pour créer les alliances, les joueurs utilisent les avions qui ont été mis sur le côté en début de partie, ou bien ceux qui sont déjà posés sur des zones « alliance ». Les avions présents sur les aéroports (dans la zone de jeu, donc), ne peuvent pas être utilisés pour créer des alliances.

- 1 Posez l'avion de votre couleur ainsi que l'avion NPA dans la même zone « alliance ». Tous les autres avions NPA présents dans cette zone sont donc intégrés à votre alliance.

- 2 Une fois qu'une alliance a été créée, retirez toutes les cartes « voyageurs » présentes sur votre « carte d'embarquement ». Les cartes « voyageurs » ainsi retirées sont posées à côté de votre plateau « carte d'embarquement » face cachée. Elles seront révélées lors du décompte final. Ainsi, après la création d'une alliance, votre plateau « carte d'embarquement » est de nouveau vide, comme au début de la partie.

Une fois la phase de création d'alliance terminée, passez à la phase 1, la phase d'actions du tour de jeu.

- Si, à un moment de la partie, aucun avion NPA n'est présent dans une zone « alliance », retirez de cette zone tous les avions joueurs qui y sont placés.
- Les zones « alliance » sont limitées à 4 avions chacune. Si la zone n'a plus la place nécessaire à la pose de votre avion et de l'avion NPA (2 espaces nécessaires), vous ne pouvez pas créer d'alliance dans cette zone.

PHASE 1 MARKER ACTION

Sauf en cas de création d'alliance, c'est avec cette phase que le tour de jeu du joueur actif commence.

Le joueur actif va poser ses jetons « action » sur les différentes zones disponibles sur son plateau « carte d'embarquement » pour déplacer les avions en respectant les demandes des « voyageurs » présents sur la zone de livraison des bagages. Lorsque le trajet demandé par une carte « voyageurs » est complété, le joueur gagne la carte de la zone de livraison des bagages.

(Exemple d'utilisation des jetons « action »)

Regardez bien l'exemple ci-contre.

Carte d'embarquement du joueur actif

Les 3 jetons « action » sont posés

Zone de livraison des bagages

Aéroport de départ

Aéroport d'arrivée

- 1 (Action NPA) L'avion NPA décolle de Casablanca et atterrit à Cannes.
- 2 (Action « Prioritaire ») L'avion prend la place de l'avion.
- 3 (Action « A-M 1-2-3 ») L'avion NPA est remplacé par l'avion du joueur pour établir une connexion qui amènera le voyageur de Cannes à Tokyo.

Le joueur actif ayant rempli avec succès les demandes de 2 cartes « voyageurs », il les prend sur la zone de livraison des bagages et les pose à côté de son plateau joueur (= carte d'embarquement).

Exemple : le joueur actif a réalisé les trajets suivants : Aéroport A vers Aéroport B vers Aéroport C. Dans ce cas de figure, ce dernier gagne les cartes « voyageurs » qui demandaient ces trajets sur la zone de livraison des bagages.

Utilisation des marqueurs d'action

Les joueurs reçoivent tous 3 jetons « action » au début de la partie. Ils pourront ainsi effectuer 3 actions pendant cette phase. (Il est possible de poser un jeton « action » sur une carte présente sur la zone de livraison des bagages afin de « réserver » cette carte pour le prochain tour).

[A] Déplacer des avions sur le plateau de jeu

Les joueurs peuvent déplacer leurs avions en posant un jeton « action » sur un des emplacements disponibles sur leur plateau « carte d'embarquement ». Des emplacements sont imprimés sur le plateau mais ceux-ci seront vite remplacés par ceux des cartes « voyageurs » gagnées pendant le tour de jeu.

Exemple de pose des 3 jetons « action »

Tour après tour, les cartes « voyageurs » sur votre plateau « carte d'embarquement » vont changer.

Utilisation de l'aéroport « spécial »

Le joueur peut utiliser son aéroport « spécial » pour atterrir et décoller. Chaque joueur en possède un à sa couleur sur le plateau de jeu.

Droit d'atterrissage et de décollage

Le joueur peut déplacer un de ses avions pour le faire atterrir sur un autre aéroport.

Décollage prioritaire

Le joueur choisit un aéroport et change le placement de deux avions présents sur celui-ci.

Code Share (utilisation de l'icône Code Sharing)

Le joueur peut utiliser un avion NPA. (Si le symbole représente deux couleurs de NPA, le joueur en choisit une). Attention : le joueur peut utiliser un avion NPA uniquement si ce dernier n'est pas engagé dans une alliance avec un autre joueur.

Alliance

Le joueur peut utiliser un avion NPA, à condition qu'il ait créé une alliance avec cette NPA. Le joueur pose l'un de ses marqueurs sur l'action qu'il souhaite réaliser avec cet avion NPA.

Attention : les joueurs ne peuvent utiliser qu'un emplacement par carte « voyageurs ».

Exemple : Si le joueur utilise l'emplacement le plus à gauche du plateau, les deux emplacements encore présents sur cette carte ne peuvent dès lors plus être utilisés.

[B] Réserver une carte « voyageurs »

Il est possible de réserver une carte « voyageurs » disponible sur la zone de livraison des bagages. Pour ce faire, posez un jeton « action » sur la carte que vous voulez réserver.

Une carte réservée ne peut pas être volée par un autre joueur et ne peut pas être défaussée pendant la Phase 2 : Bagages perdus. Le jeton reste sur la carte réservée jusqu'au début du prochain tour du joueur. Ce jeton pourra être utilisé normalement pour effectuer une action au prochain tour.

Zone de livraison des bagages

Les autres joueurs ne peuvent pas vous prendre cette carte !

Attention aux cartes « Trio »

Certaines cartes « voyageurs » apportent des points bonus si vous parvenez à obtenir les 3 cartes qui composent chaque « Trio ».

Si vous parvenez à gagner 3 cartes « voyageurs » ou plus, vous pouvez jouer un nouveau tour !

Si un joueur parvient à gagner trois cartes « voyageurs » pendant son tour, il peut rejouer un tour complet. Le joueur termine son tour normalement jusqu'à la Phase 3 : Contrôle aérien, puis joue un nouveau tour en commençant à la Phase 0 : Alliance. Ce bonus n'a pas de limite. Un joueur peut rejouer plusieurs tours consécutivement... Dans les parties à 2 joueurs, ce bonus ne s'applique qu'une fois.

Une fois que vous utilisez les trois marqueurs, cette phase est terminée. [PHASE2: Bagages perdus]. S'il vous plaît aller.

PHASE 2 LOST BAGGAGE

La carte « voyageurs » la plus à gauche de la zone de livraison est défaussée.

Dès qu'une carte « voyageurs » est retirée de la zone de livraison des bagages, elle est remplacée par une carte de la pioche.

Lors de la phase 2, le joueur actif met à jour les cartes « voyageurs » de la manière suivante

- 1 La carte la plus à gauche de la zone de livraison est défaussée, sauf si un jeton joueur est posé sur celle-ci. Dans ce cas de figure, la deuxième carte est défaussée à sa place.
- 2 Les cartes « voyageurs » sont déplacées vers la gauche et une nouvelle carte est ajoutée à la zone de livraison sur l'emplacement le plus à droite.

La carte la plus à gauche est défaussée.

La carte à côté de la carte protégée est défaussée à sa place.

Comme un jeton joueur est posé sur cette carte, elle n'est pas défaussée.

Le joueur actif passe ensuite à la [Phase 3], « contrôle aérien ».

PHASE 3 FLIGHT CONTROL

Le joueur actif pose toutes les cartes qu'il a gagnées pendant ce tour sur sa carte d'embarquement.

Le joueur actif place sur sa carte d'embarquement les cartes gagnées pendant le tour. Les nouvelles cartes sont posées au-dessus des cartes déjà présentes sur la carte d'embarquement. Il est interdit de poser une carte nouvellement acquise sur une autre carte gagnée lors de ce tour, sauf lorsqu'un joueur parvient à gagner plus de 3 cartes. Dans ce cas-là, il pose d'abord 3 cartes sur les 3 emplacements de sa carte d'embarquement et remplace l'une d'elles par la carte encore disponible. Cette phase permet de préparer la carte d'embarquement qui sera utilisée au tour suivant.

Le joueur pose ses nouvelles cartes sur sa carte d'embarquement.

Ces nouvelles cartes vont modifier les actions disponibles.

Le joueur a devant lui 3 symboles NPA. Il pourra donc créer une alliance lors de son prochain tour.

Une fois plusieurs tours joués, plusieurs cartes sont empilées sur les différents emplacements de la carte d'embarquement.

Le joueur ne peut pas créer d'alliance mais il a 2 symboles disponibles.

Une fois cette phase achevée, le tour du joueur est terminé. C'est au joueur suivant de commencer son tour en commençant par la phase 0.