

MARTIN WALLACE

AEROPLANY™

PIONIERZY LOTNICTWA

GRA DLA 3 DO 5 GRACZY W WIEKU OD 14 LAT

WPROWADZENIE

Aeroplan był wynalazkiem rewolucyjnym, gdyż unosił się w powietrzu mocą własnego silnika, a przez to dawał niespotykane dotąd możliwości. Pierwsze konstrukcje, chociaż współczesnym zapierały dech w piersiach, były bardzo proste: miały drewniane kadłuby, otwarte kabiny i osiągały prędkość max 75 km/h. Rozwój lotnictwa gwałtownie przyspiesza w trakcie I wojny światowej, zaś dwudziestolecie międzywojenne rozpoczyna nową erę – komercyjnego wykorzystania Aeroplanów. W 1919 r. w Berlinie i Paryżu powstają pierwsze komercyjne linie lotnicze. W 1921 r. powstaje w Polsce pierwsze krajowe przedsiębiorstwo lotnicze Aero-Targ. W 1922 r. działa już spółka Aerolloyd (późniejsza Polska Linia Lotnicza Aerolot SA) obsługująca połączenie międzynarodowe do Wiednia. Jest to również epoka pilotów – śmiazków, a wśród nich Polaka – Stanisława Skarżyńskiego, który w 1933 r. na polskim samolocie RWD-5bis w czasie 20,5 godz. jako pierwszy pokonuje Ocean Atlantycki „pod wiatr”. Dzięki brawurowym wyczynom wielu takich lotników rozpoczyna się era lotów transkontynentalnych.

Poznaj problemy, z jakimi zmagali się pionierzy lotnictwa pasażerskiego – zapraszamy na pokład!

KOMPONENTY GRY



46 RÓŻNYCH KART
AEROPLANÓW



135 ŻETONÓW LOTNISK
DZIELONYCH NA 3 ETAPY
ROZWOJU



5 ŻETONÓW LOTNISK
BAZ



5 KART POMOCY
GRACZA



96 ŻETONÓW PASAŻERÓW
(RÓŻNEJ WARTOŚCI)



ŻETONY MONET W 3
NOMINAŁACH



1 KOSTKA
PIERSZEŃSTWA



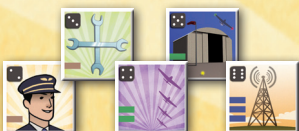
3 KOŚCI RYZYKA



15 ZNACZNIKÓW
AWARII SILNIKA



40 ŻETONÓW
"PUSTYCH NÓG"



30 ŻETONÓW WSPARCIA –
PO 6 KAŻDEGO Z 5 TYPÓW



5 ZNACZNIKÓW
ZWYCIĘSTWA



1 WORECZEK



2 CZARNE
PIONKI



1 PLANSZA DO GRY

PROCEDURY STARTOWE

- A** Umieść wszystkie żetony pasażerów w woreczku. Wylosuj z niego pasażerów i umieść ich na planszy – po jednym żetonie na każdym polu pasażera w poczekalni lotów, w lewym górnym rogu planszy. Jeżeli wylosujesz żeton pasażerów oznaczony „X” – odłóż go na bok, poza planszę i losuj kolejne żetony, do czasu, gdy wszystkie pola w poczekalni będą wypełnione. Potem odłożone żetony z „X” umieść w woreczku.
- B** *Uwaga: Nie umieszczaj żadnego żetonu w strefie obieżyświata **B**.*
- C** Losowo wybierz pierwszego gracza i daj mu kostkę pierwszeństwa. Rozdaj zestawy żetonów lotnisk oznaczone obwódką – każdy kolor to zestaw. Gracze rozpoczynając od gracza siedzącego po prawej stronie Pierwszego gracza (nie Pierwszy!), idąc przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, umieszcza swój żeton - BAZA



na wybranym wolnym polu jednego z lotnisk startowych (Londyn, Amsterdam, Berlin, Paryż, Zurych lub Rzym).

Uwaga: W grze 3-osobowej należy nieużywanymi żetonami zablokować pola lotnisk startowych oznaczone jako 4/5 – kładziesz tam odwrócone tyłem żetony lotniska w kolorze nieużywanym przez żadnego z graczy. Te pola nie będą brały udziału w grze.

- D** Ułóż pieniądze obok planszy tworząc bank. Możesz tu położyć również żetony „pustych nóg” i znaczniki awarii silnika.
- E** Żetony wsparcia ułóż w stosy tego samego typu i umieść obok planszy.
- F** Jeden z czarnych pionków – znacznik etapów gry umieść na pierwszym polu toru etapów gry, drugi czarny pionek umieść w polu „SUBSYDIA”.
- G** Karty aeroplanów ułóż w porządku od 1 do 47. Pierwsze 12 kart wyłóż obok planszy frontem do góry, pozostałe połóż w talii obok, również frontem do góry.

The main board is a map of Europe and Africa with various cities and flight routes. Key locations include Londyn, Amsterdam, Berlin, Paryż, Zurych, Rzym, Moskwa, Warszawa, Wiedeń, Sztokholm, Kopenhaga, Edynburg, Dublin, Madryt, Tuluza, and Ateny. The board is divided into regions: Ameryka Północna, Ameryka Południowa, Bliski Wschód, Persja, Indie, Birmo, Japonia, Indochiny, Singapur, Jawa, Australia, Afryka Wschodnia, Kenia, Angola, Złote Wybrzeże, Timbuktu, Etiopia, and Afryka Południowa. A scale on the right side of the board ranges from 20 to 49. A table at the bottom right shows the number of routes (RZ/ETAP) for each region.

RZ/ETAP	I	II	III
Zysk	5/3/1	8/5/3	12/7/4
Europa	3/2	5/3	7/4
Afryka	2/1	3/2	5/3
Azja+	2/1	3/2	5/3

Additional elements on the board include:

- Player Tokens:** A, B, C, D, E, F, G, H.
- Bank:** D, showing various banknotes.
- Support Tokens:** E, showing various support cards.
- Stage Tokens:** F, showing black pawns.
- Airplane Cards:** G, showing various airplane models.
- Passenger Tokens:** A, showing various passenger types.
- Rolling Dice:** A, showing a die.
- Game Pieces:** A, showing a bag and a card.

⊕ **Znaczniki zwycięstwa ułóż na polu "0",** na torze punktów zwycięstwa.

CEL GRY

Celem każdego z graczy jest stworzenie jak najbardziej rentownych, obejmujących jak największą ilość tras, linii lotniczych. Wygrywa gracz, który podczas trzech etapów gry uzyska najwięcej punktów zwycięstwa przewożąc pasażerów w jak najbardziej dochodowy sposób. **Kluczem jest rentowność** tworzonych przez graczy przedsiębiorstw linii lotniczych. „Puste nogi” w Aeroplanach są kosztowne, a zwycięży ten, kto potrafi stworzyć i rozwinąć swoje linie lotnicze zgodnie z zasadami logistyki i dostarczyć pasażerów do celu ich podróży w sposób jak najbardziej efektywny.

PRZEBIEG GRY

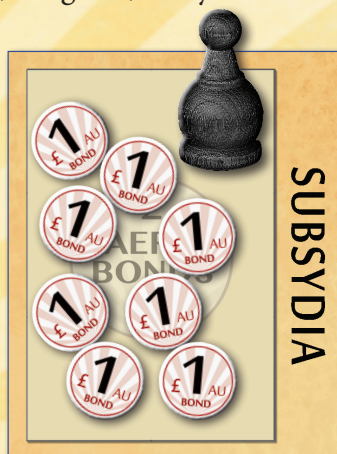
Gra dzieli się na **trzy etapy** odpowiadające ówczesnemu rozwojowi awiacji. Każdy etap składa się z następujących faz:

1. Faza przychodów
2. Faza rund akcji
3. Faza podliczenia punktów
4. Koniec etapu

PRZYCHODY

Na początku każdego etapu połóż 8 monet 1£ i czarny pionek w polu *Subsydia*. Następnie każdy gracz otrzymuje pieniądze:

- W **I etapie** każdy otrzymuje **12 £** pomniejszone o koszty utrzymania lub powiększone o dochody jakie przynosi jego lotnisko baza – wartości te są podane na planszy, obok symboli lotnisk bazowych (np. gracz, który ma lotnisko bazę w Paryżu otrzymuje tylko 11 £, ponieważ wydaje -1£ na utrzymanie tego lotniska, zaś gracz, który umieścił **BAZĘ** w Berlinie otrzymuje 14£, ponieważ jego lotnisko przynosi 2£ dochodu);
- W **II etapie** każdy otrzymuje **22£** bez jakichkolwiek modyfikacji;
- W **III etapie** każdy otrzymuje **32£** bez jakichkolwiek modyfikacji.



Pieniądze, których gracz nie wyda w danym etapie przechodzą do następnego etapu (niezależnie od otrzymanej puli).

RUNDY AKCJI

Gracz z kością pierwszeństwa rozpoczyna rundę w fazie wykonywania akcji. Runda zaczyna się od tego gracza, a kolejni gracze wykonują swoje akcje **w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara**. Gdy wszyscy wykonają po 1 akcji ustala się ponownie pierwszeństwo w grze.

Wyznaczanie pierwszeństwa

Na koniec rundy, kiedy wszyscy wykonali już akcje, gracz z pierwszeństwem **rzuci kością**, którą przekazuje (wraz z pierwszeństwem) graczowi siedzącemu **o tyle miejsc po lewej, ile oczek** wskazała kostka.

PRZYKŁAD: Jesteś graczem z pierwszeństwem. Gra 4 graczy. Ty, jako gracz z pierwszeństwem rzucasz kością – jeżeli wyrzucisz 1 oczko niezwłocznie podajesz kość pierwszeństwa pierwszemu graczowi po swojej lewej stronie – ten gracz jest nowym graczem z pierwszeństwem.

Jeżeli jako gracz z pierwszeństwem wyrzucisz 4 oczka, kość zostanie przekazana wokół stołu i wróci do Ciebie (hurra!).

Gracze **kontynuują** rundy, aż jeden z nich w ramach swojej akcji weźmie **czarny pionek z pola subsydiów** (gdy nie ma tam już pieniędzy). Kiedy pionek ten zostaje zdjęty z planszy **natychmiast kończy się etap** (a w przypadku trzeciego etapu cała gra) Pozostali gracze **nie wykonują już swoich akcji** w tej rundzie. Następuje podliczenie punktów z danego etapu i rozpoczyna się kolejny etap, a jeżeli był to trzeci etap – gra się kończy.

DOSTĘPNE AKCJE

Kiedy przychodzi Twoja kolej w danej rundzie, musisz wykonać jedną z następujących akcji:

1. powiększyć flotę kupując 1 kartę aeroplanu
2. zbudować lub rozbudować lotniska
3. przemieścić 1 żeton pasażera
4. zdobyć żeton(y) wsparcia
5. pozyskać dofinansowanie



1. Powiększanie floty - kupno aeroplanu

Chcąc kupić aeroplan, wybierasz **jedną z kart wyłożonych** obok planszy. Jeśli spośród wyłożonych wybrałeś aeroplan **o najniższym numerze porządkowym, płacisz tyle, ile wskazano na karcie.** Jeśli zamierzasz kupić aeroplan

o wyższym numerze, musisz zapłacić jego cenę wskazaną na karcie oraz **dopłacić ekstra 1 £** za każdy wyłożony, a **pominięty** przez Ciebie **niższy numer.**

Zakupioną kartę kładziesz przed sobą. Umieść na niej właściwą **ilość i rodzaj żetonów lotnisk (I, II albo III)**, odpowiedni dla danego typu aeroplanu (patrz przykład poniżej). Po ułożeniu na karcie aeroplanu lotniska, staje się ono **dostępne.**

Kiedy wzięłeś już kartę aeroplanu i umieściłeś na niej lotniska, **wyłóż kolejną** kartę z talii (aż do wyczerpania wszystkich aeroplanów dostępnych w danym etapie) pamiętając o zachowaniu rosnącego porządku numerów kart.

Nie ma górnego limitu ilości kart aeroplanów, jakie można posiadać. Każdy gracz ma jednak tylko 27 lotnisk (1 bazowe, 8 lotnisk typu I i po 9 typu II oraz III). Oznacza to, że możesz kupić kolejne aeroplany **tylko dla użycia dostępnych miejsc pasażerskich** nawet po wykorzystaniu całej puli żetonów lotnisk.

	+ £11
	+ £10
	+ £9
	+ £8
	+ £7
	+ £6
	+ £5
	+ £4
	+ £3
	+ £2
	+ £1
	+ £0

2. Budowa lub rozbudowa lotnisk i wytyczanie nowych tras



W tej akcji **umieszczasz na planszy dowolną ilość** swoich **dostępnych żetonów lotnisk** wytyczając nowe połączenia dla swoich linii. Musisz być świadom ryzyka – położenie lotniska na niebezpiecznej trasie może szybko zakończyć Twoją akcję (patrz – *Ryzykowne nowe trasy*).

Co do zasady, żeton lotniska możesz położyć **tylko w polu, które ma bezpośrednie połączenie z innym, w którym masz już lotnisko.** Wyjątkowo, używając Aeroplanu dalekodystansowego, możesz zbudować lotnisko w mieście oddalonym o dwa połączenia od miasta z Twoim lotniskiem (patrz poniżej - *Loty dalekodystansowe*).

Trasy specjalne

Amerykę Północną, Kair, Casablancę i Bliski Wschód **uważa się za połączone z całą Europą** - mają specjalną ikonę trasy (👉). **Nie możesz jednak budować „tras powrotnych”** z tych lokalizacji do Europy. Dozwolona jest więc np. trasa Paryż – Kair – Bliski Wschód-Persja, ale nie można stworzyć trasy Paryż – Kair – Casablanca – Moskwa.

Loty dalekodystansowe

Jeżeli połączenie ma symbol **trasy dalekodystansowej** do budowy tego połączenia musisz użyć **żetonu lotniska z jednego z Twoich aeroplanów dalekodystansowych.** Mają one symbol

Aeroplany dalekodystansowe pozwalają również budować lotniska na każdej (w tym dalekodystansowej) trasie **z pominięciem jednego z miast**, w których nie masz jeszcze lotniska. Np. mając lotnisko we Frankfurcie możesz użyć Aeroplanu dalekodystansowego do zbudowania lotniska w Madrycie omijając Paryż.

Ryzyko nowej trasy

Kiedy budujesz lotnisko w nowym mieście (ale nie kiedy rozbudowujesz je) możesz być zmuszony do sprawdzenia trasy poprzez rzut kośćmi ryzyka. Jeżeli na jednej lub kilku kościach wypadnie "☠️" oznacza to awarię silnika (patrz - *Awaria silnika*) i nie jest wliczane do rezultatu (np. wyrzuciłeś 3, 5 i ☠️ - wynik = 8 + awaria silnika).

Jeżeli połączenie pomiędzy miastami jest oznaczone pojedynczą białą linią (np. Wiedeń- Warszawa) nie musisz rzucać kośćmi .



Koszt zakupu	Nazwa modelu	Numer porządkowy
£6	Supermarine Sea Eagle	13

Ilość oraz etap rozwoju lotnisk	Liczba PZ otrzymywanych za aeroplan	Liczba miejsc pasażerskich
1PZ	4	4

Kolor tła karty aeroplanu określa w którym etapie jest on dostępny. Żółte tło oznacza etap I, zielone tło – etap II, niebieskie tło – etap III.

Jeżeli trasę oznaczono pojedynczą linią w kolorze czerwonym lub czarnym (np. Persja-Indie albo Persja – Birma) musisz rzucić wszystkimi 3 kośćmi ryzyka, aby sprawdzić, czy udało Ci się bezpiecznie wytyczyć trasę. Dla ustanowienia „czerwonej” trasy potrzeba wyniku ≥ 12 , dla „czarnej” trasy potrzeba wyniku ≥ 14 . Niedobór oczek można pokryć w pieniądzu – **każde brakujące oczko = 1£** albo użyć **Pilota- Śmiałka** (patrz *Zdobywanie wsparcia*).

Ryzyko wzrasta jeżeli pomijasz na trasie jedno z miast. Gdy budujesz trasę pomijając miasto, to rzucasz kośćmi dla każdego odcinka- do miasta pominiętego i z miasta pominiętego do miasta docelowego. Rzucasz wtedy osobno dla każdej z tras: dwóch czerwonych, dwóch czarnych, dla każdej z tras mieszanych: czarnej z czerwoną, a także jeżeli jedna z tras jest biała. Jeżeli obie trasy są białe rzucasz tylko raz – dla drugiej **białej trasy**. Wynik dla tej białej trasy musi być ≥ 10 .

RZUTY DLA POSZCZEGÓLNYCH TRAS

POŁĄCZENIE-TRASA	RZUTY 3 KOŚCMI	WYMAGANY WYNIK
białe	niewymagany	-
białe + białe	1	(10+)
białe + czerwone	1	(12+)
czerwone	1	(12+)
czerwone + czerwone	2	(12+, 12+)
czerwone + czarne	2	(12+, 14+)
czarne	1	(14+)
czarne + czarne	2	(14+, 14+)
czarne + czerwone	2	(14+, 12+)
Jawa-Australia †	2	(12+, 12+)
Dakar-Pd. Ameryka	2	(14+, 14+)
Europa-Pn. Ameryka	3	(14+, 14+, 14+)

† Połączenie Jawa-Australia nie wymaga użycia Aeroplanu dalekodystansowego.

Poprzeczne linie przy trasach Jawa-Australia, Dakar-Ameryka Pd oraz Europa – Ameryka Pn wskazują na trudność tych tras oraz wymaganą liczbę rzutów kośćmi. Połączenia te nie są równoważne z połączeniami omijającymi jedno z miast-celów.

Modyfikatory ryzyka


Jeżeli próbujesz ustanowić ryzykowną trasę do miasta, w którym **inny gracz ma już lotnisko**, Twoje zadanie jest łatwiejsze. Wytyczając taką trasę do sumy rzutu kośćmi **dodajesz +2** (np. wypadło 10 oczek – liczy się jako 12). Jeżeli ustanawiając trasę **omijasz miasto**, w którym **inny gracz ma już bazę lotniczą** dodajesz **+2** do swojego rzutu kośćmi za **odcinek do tego miasta**.




Jeżeli wyrzucisz za mało oczek i nie zdecydujesz

się na dopłatę, musisz **odłożyć** swój żeton lotniska **na kartę aeroplanu**, z którego go zabrałeś, a Twoja **kolejka** w tej rundzie natychmiast **się kończy**.


Możesz **zrezygnować** z tworzenia trasy dalekodystansowej **w dowolnym momencie**. Tracisz wtedy wszystkie żetony wsparcia, których używałeś do tworzenia tej trasy, a przygotowany żeton lotniska odkładasz na swoją kartę aeroplanu. Rezygnacja kończy Twoją kolejkę i nie możesz już w tej rundzie wytyczyć kolejnej trasy.

AWARIA SILNIKA

Za każdym razem, kiedy na kości(ach) wypadnie  musisz położyć przed sobą znacznik awarii silnika. Gdy kładziesz **4-ty znacznik awarii**, Twoja próba wytyczenia nowej trasy nie udaje się, a Ty:

-  natychmiast **tracisz żeton lotniska**, który próbowałeś położyć na planszy. Żeton wraca do Twoich zasobów i będziesz mógł go wykorzystać dopiero gdy kupisz kolejny aeroplan;
-  odkładasz na bok wszystkie znaczniki awarii silnika;
-  **kończysz swoją kolejkę** - nie możesz już podczas tej akcji wykonać żadnego innego ruchu.

Możesz pozbyć się znaczników awarii przez zastosowanie wsparcia „**Przegląd Techniczny**” (patrz *Zdobywanie wsparcia*). Możesz jednak użyć tego żetonu **tylko na początku swojej kolejki**.

PRZYKŁAD 1: Masz już lotnisko w Etiopii i próbujesz wytyczyć trasę bezpośrednio do Wschodniej Afryki, omijając Kenię. Pierwsze połączenie jest czerwone i wymaga rzutu kośćmi, a wynik ≥ 12 , drugie, również czerwone, także wymaga rzutu kośćmi (też 12+). Jeżeli we Wschodniej Afryce jest już lotnisko innego gracza, to Twój drugi rzut kośćmi musi wynieść tylko 10+. Rzucasz kośćmi i wyniki rzutu to: 2, 4 i 5 = 11. Żeby kontynuować musisz teraz zapłacić 1 £*. Twój drugi rzut to 3, 4 i  = 7 i awaria silnika. Musisz położyć 1 znacznik awarii przed sobą. Teraz możesz zdecydować, czy chcesz ustanowić nową trasę dopłacając 3 £* i kładąc we Wschodniej Afryce swój żeton lotniska, czy też rezygnujesz.

PRZYKŁAD 2: Twój cel jest taki sam jak w pierwszym przykładzie, ale lotniska innych graczy znajdują się zarówno we Wschodniej Afryce, jak i w Kenii. Musisz zatem 2x wyrzucić tylko 10+ aby z sukcesem otworzyć trasę. Twój pierwszy rzut (11) zakończył się sukcesem. Twój drugi rzut (7) nadal kosztuje Cię 3 £*.

* W przypadku nieudanego rzutu każdy niedobór oczek można pokryć albo w pieniądzu albo stosując żeton wsparcia – Pilot-śmiałek.

UMIESZCZANIE/ZAMIENIANIE żetonów lotnisk

Jeżeli tylko uda Ci się pokonać Twoim aeroplanem wybraną trasę, możesz u jej celu **umieścić swój znacznik lotniska**, mając na uwadze poniższe ograniczenia:

- każde **pole** może zawierać **tylko 1 żeton** lotniska (np. Paryż ma 3 pola, a Warszawa 2);
- możesz u celu umieścić **dowolny żeton** lotniska I, II lub III typu;
- możesz mieć **tylko 1 swój żeton lotniska w danym mieście**;
- jeżeli w mieście jest wolne pole, kładziesz swój żeton **tylko na wolnym polu**. Nie możesz wtedy zastąpić żetonu innego gracza;
- jeżeli **nie ma już wolnych pól** w mieście-celu, **możesz zastąpić** jeden z żetonów należących do przeciwników, a nawet Twój własny, żetonem lotniska **wyższego typu** (np. typ I można zastąpić typem II lub III). Należy usunąć żeton lotniska niższego typu zwracając go właścicielowi, a następnie położyć w tym miejscu własny żeton wyższego typu;
- UWAGA:** żetony lotnisk oznaczone jako **BAZA** nie mogą być zastąpione!

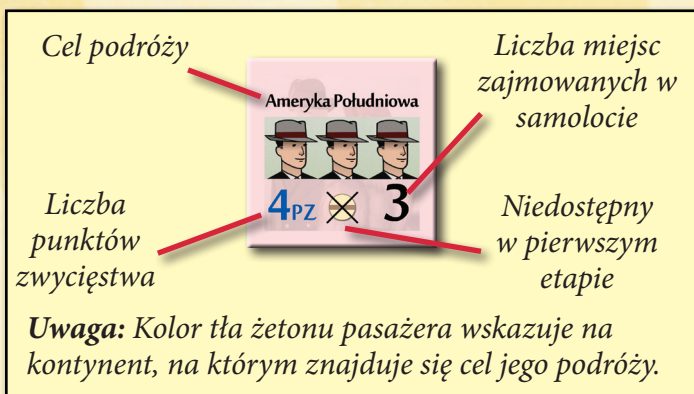


PRESTIŻOWE LOTY TRANSATLANTYCKIE

Ustanowienie trasy lotu transatlantyckiego było dla ówczesnych linii lotniczych powodem do dumy i świetną reklamą. Dlatego 4 gracze, którzy **jako pierwsi** ustanowią trasy do **Ameryki** – 2 gracze, którzy dolecą do Północnej i 2 gracze do Południowej otrzymają natychmiast specjalny bonus **3 £ i 1 PZ**. Nie otrzymują bonusu ci, którzy zastąpią lotniska innych graczy swoimi żetonami.

3. Przewóz pasażerów

Wybierając tę akcję możesz wziąć **1 żeton pasażera** i **umieścić go na swojej karcie** Aeroplanu, który ma minimum tyle wolnych miejsc pasażerskich, ile wskazuje wzięty żeton pasażera. Pasażerowie oczekują na transport w poczekalni (w lewym górnym rogu planszy). Są oni przydzieleni do 6 stref symbolizujących **6 pierwszych lotnisk** Europy. Każda ze stref posiada 4 lub 5 pól pasażerów. Przykładowo: żetony umieszczone w polach oznaczonych jako Berlin symbolizują pasażerów oczekujących na loty w różne strony świata (**cele podróży są oznaczone na żetonach**).



Żeby móc zabrać żeton pasażera z poczekalni lotów na pokład aeroplanu **musisz mieć**:

- żeton lotniska w mieście wylotu** pasażera (lotnisko w mieście, w którego strefie jest pasażer);
- żeton lotniska w mieście będącym celem podróży** pasażera;
- Aeroplan o odpowiedniej liczbie miejsc** pasażerskich, tak, żeby był w stanie przetransportować całą grupę oznaczoną na żetonie pasażera.

Nie trzeba posiadać lotnisk we wszystkich miastach znajdujących się na trasie do celu podróży. Jeżeli żeton pasażera ma jako **cel podróży oznaczone to samo miasto, z którego wylatuje** (np. żeton oznaczony jako Berlin jest w strefie oznaczonej jako Berlin), to wystarczy mieć **tylko lotnisko w tym jednym mieście** – pasażerowie chcą zobaczyć je z lotu ptaka.

Każdy Aeroplan ma określoną ilość miejsc pasażerskich. Kiedy umieścisz na karcie Aeroplanu żeton/y pasażerów odpowiadające maksymalnej liczbie miejsc w samolocie, nie możesz zabierać nikogo więcej! Aeroplan może jednak zabrać pasażerów lecących do różnych celów podróży.

Uwaga: Możesz umieścić żetony pasażerów także na kartach Aeroplanów, na których są już żetony lotnisk.

WAŻNE: Nie możesz rozdzielać grupy pasażerów z jednego żetonu na różne karty Aeroplanów: np. mając żeton pasażera z grupą 3 osób, nie możesz jednej przewieźć Aeroplanem jednomiejscowym, a pozostałych 2 osób innym – oni chcą lecieć tylko razem.

Zapełnienie kompletu miejsc w samolocie opłaci Ci się w punktacji na koniec etapu („puste nogi”, czyli wolne miejsca w Aeroplanach zmniejszą rentowność Twoich linii).

Strefa obieżyświata

W II i III etapie gry pasażerowie mogą się znajdować **również w strefie obieżyświata**, po lewej stronie planszy (patrz - *Koniec etapu*). Żeby wziąć żeton ze strefy obieżyświata, wystarczy mieć tylko lotnisko u celu podróży tego pasażera.

4. Zdobywanie wsparcia

Za wykonanie akcji „zdobywanie wsparcia” trzeba zapłacić do banku 1 £. Możesz wtedy albo wziąć 1 żeton wsparcia według swojego wyboru, albo zaważczyć o 2 żetony rzucając kośćmi ryzyka.

Jeżeli zdecydujesz się rzucać kośćmi – **rzucasz 3 kośćmi na raz**. Wybierz 2 z 3 rezultatów (2 kości) żeby określić jakie żetony otrzymujesz. Żetony wsparcia są **ponumerowane od 2 do 6** (patrz poniżej). „☠️” oznacza dowolność wyboru któregośkolwiek z dostępnych żetonów wsparcia. Możliwe jest, że jeden lub kilka rodzajów żetonów będą niedostępne, a zatem przy rzucie kośćmi **może okazać się, iż otrzymujesz tylko 1 żeton**, lub **nie otrzymujesz ich wcale**.

Żetony wsparcia danego typu są **niedostępne, jeżeli wszystkie znajdują się już u graczy**, a niektóre **nie są też dostępne w I lub II etapie gry** (patrz poniżej).



2. PILOT-ŚMIAŁEK: Dodaj 3 punkty do Twojego rzutu kośćmi ryzyka, gdy ustanawiasz trasę kończącą się umieszczeniem lotniska **poza Europą**.

Możesz użyć tego żetonu, po wykonaniu rzutu. Do 1 rzutu możesz użyć kilka żetonów tego typu. Dostępny **od początku gry**.



3. PRZEGLĄD TECHNICZNY: Odrzuć wszystkie znaczniki awarii silnika. Zagranie tego żetonu jest możliwe **tylko przed wykonaniem właściwej akcji** – nie możesz użyć tego żetonu, jeżeli rozpocząłeś już rozmieszczanie swoich lotnisk na planszy. Dostępny **od początku gry**.



4. MASOWA PRODUKCJA: Umieść **dodatkowy żeton lotniska na karcie aeroplanu**, którą właśnie kupiłeś. Możesz użyć **tylko jednego** żetonu masowej produkcji na jedną kartę aeroplanu i musisz posiadać dostępny żeton lotniska. Dostępny w **II i III etapie gry**.



5. NOCNE LOTY: Możesz zabrać z poczekalni **1 żeton pasażera więcej** (o ile masz odpowiednią ilość wolnych miejsc w aeroplanach). Możesz jednakże przewozić w ten sposób pasażerów **tylko w Europie**. W 1 akcji można użyć kilku żetonów nocnych lotów. Dostępny w **II i III etapie gry**.



6. RADIOLATARNIE: Próbuje wytyczyć trasę **powtórz rzut** kośćmi ryzyka jeśli nie zadowala Cię wynik pierwszego rzutu. Jeżeli masz więcej żetonów radiolatarni, **możesz ich używać po kolei**, dopóki wynik rzutu Cię nie zadowoli, albo skończą się żetony. Dostępny w **III etapie gry**.

Kiedy już użyjesz żetonu wsparcia, odłóż go na stos jako ponownie dostępny innym graczom.

5. Pozyskiwanie dofinansowania

Weź 1£ z pola SUBSYDIA. Kiedy w polu tym **nie ma już pieniędzy**, musisz wziąć **czarny pionek** i tym samym **zakończyć etap**. Gracz, który wziął czarny pionek subsydiów, otrzymuje jednocześnie kostkę pierwszeństwa.

✂️ PODLICZANIE PUNKTÓW ✂️

Punkty zwycięstwa są podliczane na koniec każdego etapu gry. Najpierw podlicza się punkty za dominację na danym rynku (w Europie, Afryce, itd.), następnie przyznaje się punkty za rentowność linii lotniczych (patrz poniżej).

Dominacja na rynku

Podliczcie **sumę lotnisk** każdego z graczy na następujących rynkach: w Europie (oznaczone kolorem jasnożółtym); w Afryce (kolor jasnozielony); Azjatycko-Australijskim (kolor jasnoniebieski). **Dwóch graczy, którzy na danym rynku mają najwięcej lotnisk otrzymuje punkty zwycięstwa zgodnie z tabelą** na planszy. W przypadku **remisu** graczy z **najwyższym** wynikiem – **wszyscy gracze otrzymują punkty za I miejsce**, natomiast **nikt nie otrzymuje punktów za II miejsce**. W przypadku **remisu na II miejscu** – **wszyscy remisujący otrzymują punkty za II miejsce**.



Rentowność linii lotniczych

Dodaj do siebie wartości żetonów pasażerów, których przewiozłeś w tym etapie i odejmij „puste nogi” – wynik to Twój zysk. Trzej gracze z najwyższym zyskiem otrzymują punkty zwycięstwa zgodnie z tabelą na planszy – odpowiednio za I, II i III miejsce. W przypadku **remisu** wszyscy remisujący otrzymują **tylko samo punktów**, ale gracze po nich przesuwają się o pozycję niżej.

PRZYKŁAD: Na koniec pierwszej fazy gry za rentowność przysługują punkty w wysokości: 5 za I miejsce, 3 za II miejsce i 1 za III. Gosia przewiozła 14 pasażerów, ale w jej aeroplanach pozostały 4 wolne miejsca. Zatem zysk jej linii lotniczych wynosi 10. Linie Waldka również przyniosły 10 zysku. Linie Michała i linii Jarka dały po 9 zysku, a linie Moniki 5. Punktacja jest następująca: Gosia i Waldek otrzymują po 5 punktów zwycięstwa, Michał i Jarek otrzymują po 1 punkcie, a Monika nie otrzymuje punktów.

KONIEC ETAPU

- ✦ **Odrzuć 2 karty (w przypadku gry 3 osobowej – 3 karty) aeroplanów** o najniższej wartości (najniższych numerach kart – patrz ramka na str. 4), a zamiast nich dołóż z góry talii nowe karty uzupełniając do 12. Pamiętaj o ułożeniu wszystkich dwunastu kart w rosnącym porządku numerycznym.
- ✦ **Aeroplan wypełniony** maksymalną liczbą pasażerów **odkładasz** na swój stos kart zużytych.
- ✦ Jeśli którykolwiek Aeroplan gracza ma jeszcze **wolne miejsca** pasażerskie **odwrócić** go tyłem i położyć na tej karcie żetony „**pustych nóg**” odpowiadające ilości wolnych miejsc. Ułóż wszystkie żetony lotnisk z tej kart na jej tyle, aby móc wykorzystać je jako wolne miejsca w kolejnych etapach. Po wykorzystaniu wolnych miejsc w kolejnym etapie, żetony „pustych nóg” są odrzucane.
- ✦ Jeżeli któryś z **żetonów pasażerów** przewiezionych w kończącym się etapie daje **punkty zwycięstwa**, **odkładasz go obok swojej talii zużytych kart**. Punkty za te żetony zlicza się na koniec gry. Pozostałe żetony przewiezionych już pasażerów nie biorą udziału w dalszej grze.
- ✦ Umieść pasażerów w **strefie obieżyświata**: przenieś z poczekalni po jednym pasażerze lecącym **poza Europę** z każdego z 6 miast, po kolei idąc od lewej. Jeżeli w danym mieście na odlot oczekuje kilku pasażerów lecących poza

Europę, zdejmuj **najpierw tych po lewej – od dołu planszy**. Przestajesz zdejmować żetony pasażerów z poczekalni gdy zabraknie miejsca w strefie obieżyświata.

- ✦ Zaczynając od Rzymu, a kończąc na Berlinie umieść **nowych pasażerów na pustych miejscach w poczekalni** wybierając ich losowo z woreczka. Pamiętaj, że teraz układasz również żetony oznaczone “~~X~~” – nie odkładaj ich na bok, jak to robiłeś przygotowując grę.
- ✦ Gracze otrzymują fundusze na następny etap.
- ✦ Przesuń znacznik etapów na kolejne pole.
- ✦ Gracz, który wziął czarny pionek rzuca kostką pierwszeństwa i wyznacza w ten sposób gracza, który rozpocznie akcje w następnym etapie gry.

KONIEC GRY

Wraz z zakończeniem trzeciego etapu gry, podlicz punkty, w tym z posiadanych kart aeroplanów oraz żetonów pasażerów. Całość oznacz na torze punktów zwycięstwa.

Zwycięża gracz o największej liczbie punktów zwycięstwa. W przypadku remisu wygrywa gracz z większą ilością pieniędzy.

OPRACOWANIE

Autor gry: Martin Wallace

Grafika: Patricia Raubo

Opracowanie graficzne: Pete Fenlon

Produkcja: Pete Fenlon, Coleman Charlton, Ron Magin

Testerzy: Bob Carty, Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Bruce Glassco, Johnathan Hart, Kurt Fisher, Dallas Pitt, Nik Olah, Dave Platnick, Alex Yeager oraz grupy graczy z Ann Arbor and Toledo.

Podziękowania dla: Peter Bromley, Pete Fenlon, Nick Johnson, Kim Marino, Marty McDonnell, Brad McWilliams, Jim Miles, Chuck Rice, Bridget Roznai, Larry Roznai, Loren Roznai, Brad Steffen, Guido Teuber, Bill Wordelmann, Elaine Wordelmann.

Prawa autorskie © 2012 Mayfair Games, Inc. i Martin Wallace. “Aeroplanes” i “Aeroplanes Sticker” są zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do Mayfair Games Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Polska wersja językowa:

Tłumaczenie: Monika i Waldemar Gumienni

Korekta: Michał Ozon

Skład: Pi&Sigma Design Studio www.piandsigma.com

Konsultacja merytoryczna: Andrzej Ziober – redaktor naczelny czasopisma AeroPlan

www.aeroplany.eu