

AIRPOLY +

Le passionnant jeu d'aviation et de commerce
pour 2-6 joueurs dès 10 ans

Take off! Vous décollez à bord d'un DC-9 ou, si vous en avez les moyens, d'un Airbus ou d'un Jumbo pour des destinations aux quatre coins du monde. Il vous faut les acquérir, les aménager et augmenter ainsi votre capital. Ce grand jeu de société pour toute la famille vous apporte à domicile l'atmosphère excitante des horizons lointains. Bien du plaisir!

Contenu

- Grand plan de jeu cartonné avec disque météo
- Banque
- 33 cartes (31 destinations, 1 «Fuel» et 1 «Insurance»)
- 2 x 36 cartes de chance d/f et i/e
- 2 x 36 lettres de transport aérien d/f et i/e
- 6 pions rouge, bleu, vert, jaune, violet, orange (DC-9)
- 4 pions bruns (A-310)
- 2 pions blancs (B-747)
- 31 systèmes d'atterrissage automatique jaunes
- 31 jetées d'embarquement bleues
- 3 dés à jouer
- 18 jetons
- Billets de banque
- Règle du jeu d/f/i/e

Préparation du jeu

On déplie le plan de jeu, le disque météo est réglé sur «soleil».

On mélange bien les cartes de chance  et les lettres de transport aérien 

en français, et on empile les deux jeux à l'envers sur les espaces prévus à cet effet.

Chaque joueur choisit un pion «DC-9» et le place sur la case «Take-off».

Puis il encaisse encore un capital de départ de Fr. 50 000.- réparti comme suit:

- 1 billet de Fr. 10 000.-
- 2 billets de Fr. 5 000.-
- 10 billets de Fr. 2 000.-
- 4 billets de Fr. 1 000.-
- 10 billets de Fr. 500.-
- 10 billets de Fr. 100.-

Cartes de destination (recto: allemand/français; verso: italien/anglais), avions, systèmes d'atterrissage automatique, jetées d'embarquement, jetons ainsi que billets de banque seront administrés par la banque. Un des joueurs est nommé banquier.

On prépare également les dés à jouer. On lance le dé à tour de rôle et celui qui obtient le nombre de points le plus élevé commence la partie. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre avec un seul dé et un DC-9.

Le jeu

Le premier joueur prend une lettre de transport aérien. Il décolle de la case «Take-off» en suivant la flèche et avance son pion (DC-9) du nombre de points obtenus. Selon la case, il a le droit d'acquérir une destination ou une compagnie. Mais si celle-ci appartient déjà à un autre joueur, il lui doit une redevance d'atterrissage ou une autre taxe. On peut aussi s'arrêter sur une case «Technical Stop», «Airport Hotel», «Météo» ou «Leasing», voire tirer une carte de chance.

La main passe ensuite au suivant. Les pions stationnent sur la case où ils ont atterri, jusqu'à ce que leur propriétaire ait de nouveau la main. La même case peut être occupée simultanément par plusieurs pions.

Propriétaires de A-310 ou B-747

En décollant avec un A-310, on prend deux lettres de transport aérien et on joue avec deux dés.

Avec un B-747, on prend trois lettres de transport aérien et on lance les trois dés. En jouant avec deux ou trois dés, on additionne les coups de dés obtenus.

Déroulement du jeu

Landing / Take-off

Après avoir effectué une tournée complète du plan de jeu, on atterrit toujours sur la

case «Landing». Les points supplémentaires s'annulent automatiquement. Sur cette case, on observe les points suivants:

1. Les lettres de transport aérien n'ayant pas servi à acheminer la marchandise correspondante sont posées sous la pile.
2. On restitue les jetons d'assurance au propriétaire de la case «Insurance».

Au prochain tour, on avancera le pion sur la case «Take-off» en accomplissant les formalités suivantes:

1. Si l'on possède plusieurs avions, on choisit le type d'avion qui effectuera la prochaine tournée.
2. On réclame à la banque le versement de la prime de décollage correspondante, soit
Fr. 10 000.- pour une tournée en DC-9
Fr. 15 000.- pour une tournée en A-310
Fr. 20 000.- pour une tournée en B-747.
3. On conclut une assurance pour la prochaine tournée.
4. On prend encore une lettre de transport aérien (voire deux ou trois, selon le type d'avion), on lance le dé et avance du nombre de points obtenus.

Voici les situations pouvant se produire au cours du jeu:

Atterrissage sur une destination

Le joueur qui, par un coup de dé ou par tirage d'une carte de chance, atterrit sur une **destination libre** peut l'acheter **quelles que soient les conditions météorologiques**. Il verse à la banque la somme indiquée sur le plan de jeu et reçoit la carte correspondante. Mais s'il n'est pas intéressé, il passe la main au suivant. Si cette destination a déjà été vendue, il doit verser au propriétaire une redevance d'atterrissage calculée en fonction du type d'avion, de l'aménagement de l'aéroport et de la météo. Les tarifs sont indiqués sur la carte de destination. Si le propriétaire d'une destination oublie de réclamer la redevance d'atterrissage avant le prochain

coup de dé, cette taxe ne pourra plus être perçue. Le montant des redevances d'atterrissage correspond d'ailleurs aux taxes réellement exigées en 1987 pour chaque type d'avion.

Cases de chance

Sur une case de chance, le joueur tire la première carte du paquet. Il en suit les instructions et, sauf contreordre, la remet à l'envers sous la pile.

Technical Stop

Sur cette case, le joueur doit payer Fr. 2500.- pour chaque type d'avion.

Airport Hotel

Une panne contraint le joueur à laisser passer trois tours. Deux exceptions à cette règle:

1. Soit on possède une carte de chance correspondante.
2. Soit on paye une pénalité de Fr. 5000.- et continue le vol au prochain tour.

Météo

Le disque météo indique trois situations météorologiques: Soleil, brouillard et neige/glace.

Sur la **case «Météo»**, on relance **un seul** dé. Ensuite on tourne le disque météo d'un ou plusieurs crans, selon le résultat obtenu. Le temps visible dans la petite fenêtre reste stable jusqu'à la prochaine manipulation du disque météo ou jusqu'à nouvel ordre d'une carte de chance.

Le brouillard, la neige et la glace entraînent les atterrissages (brouillard = feux de pistes; neige et glace = déblaiement des pistes et dégivrage de l'avion). **On ne pourra donc atterrir que si la destination est dotée d'un système d'atterrissage automatique. Si ce n'est pas le cas, le propriétaire d'une destination n'aura pas le droit d'exiger de redevance d'atterrissage.**

On survole la destination, mais le pion y stationne jusqu'au prochain tour.

Les redevances supplémentaires par brouillard et par neige/glace, identiques pour tous les types d'avions, sont indiquées sur la carte de destination.

Insurance

L'assurance entre en jeu lorsqu'on tire une carte de chance correspondante. Le joueur qui tombe sur la case «Insurance» peut acheter la compagnie d'assurances en payant à la banque le prix indiqué sur la case. Devenu assureur, il reçoit le titre de propriété correspondant.

Sur la case «Take-off», chaque joueur a la possibilité de conclure une assurance. Il **doit** le faire, s'il s'arrête sur la case «Insurance». Il choisit entre les assurances suivantes:

1. Dommages au fret, prime de Fr. 1200.- par tournée.
2. Dommages aux avions, prime de Fr. 1200.- par tournée.
3. Assurance combinée, prime de Fr. 2000.- par tournée.

Selon le type d'assurance, le joueur reçoit un jeton:

- Assurance 1: un jeton rouge.
- Assurance 2: un jeton bleu.
- Assurance 3: un jeton vert.

Le propriétaire de la compagnie d'assurances a la possibilité de **se réassurer** auprès de la banque, en lui versant la moitié de la prime, soit Fr. 600.- ou 1000.-.

Les sinistres sont liquidés comme suit:

- a) Le joueur n'est pas assuré. Il doit donc payer l'intégralité du dommage à la banque.
- b) Le joueur est assuré. Mais l'assureur n'est pas réassuré auprès de la banque et **doit** donc payer l'intégralité du dommage à la banque.
- c) Le joueur est assuré. L'assureur a versé la moitié de la prime à la banque = réassurance. La banque couvre donc le dommage.

Leasing

Si l'on possède un capital suffisant, on peut affréter un type d'avion de plus grande capacité et choisir entre quatre A-310 et deux B-747. **Un seul** de ces avions, au choix, sera ainsi affrété à chaque atterrissage sur la case «Leasing».

Prix d'un A-310: Fr. 7500.-. Le joueur reçoit un pion supplémentaire brun.

Prix d'un B-747: Fr. 10 000.-. Le joueur reçoit un pion supplémentaire blanc.

En cas d'affrètement d'un plus grand appareil, le joueur termine encore la tournée avec son avion original. Pour décoller avec un A-310 ou un B-747, on pose le pion supplémentaire **sur** le pion original (DC-9).

Fuel

Le joueur qui tombe sur cette case peut acheter la compagnie pétrolière en payant à la banque le prix indiqué sur la case. Il reçoit le titre de propriété correspondant. Sur cette case, chaque joueur doit payer le carburant au tarif suivant:

Fr. 5 000.- pour un DC-9,
Fr. 7 500.- pour un A-310,
Fr. 10 000.- pour un B-747.

Système d'atterrissage automatique

Dès le début, chaque joueur peut équiper sa destination d'**un** système d'atterrissage automatique.

Les systèmes d'atterrissage automatique sont en vente uniquement à la banque; leur prix est indiqué sur la carte de destination. On peut acheter à n'importe quel moment autant de systèmes qu'on le désire, pour autant que l'on possède plusieurs destinations. Dès qu'une destination est dotée d'un système d'atterrissage automatique, la redevance d'atterrissage augmente en conséquence selon le type d'avion. Les tarifs sont mentionnés sur la carte de destination correspondante.

Conseil

Il est conseillé d'installer le plus rapidement possible un système d'atterrissage automatique pour garantir le versement de redevances d'atterrissage par mauvais temps.

Jetée d'embarquement

Dès le début, chaque joueur peut équiper sa destination d'**une** jetée d'embarquement.

Les jetées d'embarquement sont en vente uniquement à la banque; leur prix est indiqué sur la carte de destination. On peut acheter à n'importe quel moment autant de jetées d'embarquement qu'on le désire, pour autant que l'on possède plusieurs destinations. Dès qu'une destination est dotée d'une jetée d'embarquement, la redevance d'atterrissage augmente en conséquence selon le type d'avion. Les tarifs sont indiqués sur la carte de destination correspondante.

Si une destination est dotée d'un système d'atterrissage automatique et d'une jetée d'embarquement, on additionne les redevances d'atterrissage. Suivant le météo, on y ajoute encore la redevance supplémentaire par brouillard et par neige/glace.

Lettres de transport aérien

Chaque avion décolle avec un ou, selon le type d'avion, plusieurs chargements de marchandises. Il peut également être chargé en cours de route, sur indication d'une carte de chance.

Ce fret doit être transporté vers une destination déterminée. Avec un peu de chance – et pour autant que les destinations possèdent les aménagements nécessaires par mauvais temps – la banque remboursera les frais de transport mentionnés sur la lettre de transport aérien. Ensuite on remet la lettre de transport à l'envers, sous la pile.

Si le joueur manque la destination de son fret, il doit le ramener sur la case «Landing».

et remettre ensuite la lettre de transport aérien à l'envers, sous la pile.

En cours de route, il peut arriver que le fret soit dérobé sur ordre de la carte de chance correspondante. Le joueur malchanceux n'ayant pas réussi à acheminer sa marchandise à bon port ou ayant manqué la destination, devra rembourser à la banque la valeur assurée – à moins d'avoir eu la sagesse de conclure une assurance. Il remet ensuite la lettre de transport aérien à l'envers, sous la pile. La chance lui sourira peut-être la prochaine fois!

Destinations du fret

Pour simplifier la tâche des joueurs, les destinations du fret sont groupées selon la couleur:

- Destinations 1 – jaune foncé, Europe centrale
- Destinations 2 – orange, Amérique latine
- Destinations 3 – rouge, Amérique du Nord
- Destinations 4 – bleu foncé, Europe du Nord
- Destinations 5 – bleu clair, Europe du Sud
- Destinations 6 – vert foncé, Proche-Orient
- Destinations 7 – vert clair, Extrême-Orient
- Destinations 8 – jaune clair, Afrique

Vente des destinations

Avant de vendre une destination à un autre joueur ou à la banque, il faudra céder à la banque le système d'atterrissage automatique et la jetée d'embarquement à moitié prix. Le prix de vente d'une destination obéit au jeu de l'offre et de la demande. Si l'on vend une destination à un autre joueur, on la cédera au plus offrant. Si aucun joueur ne s'intéresse à l'achat, on vendra la destination à moitié prix à la banque, qui la revendra en tout temps, mais au prix normal.

Les joueurs ne peuvent vendre entre eux les systèmes d'atterrissage automatique et les jetées d'embarquement.

Vente des compagnies «Insurance» et «Fuel»

Ici aussi, on obéit aux règles de l'offre et de la demande. Ces compagnies doivent être vendues au plus offrant. Si personne ne s'y intéresse, elles seront cédées à moitié prix à la banque, qui les remettra en vente au prix normal.

Vente des avions

Mêmes règles que pour la vente des destinations et des compagnies.

Banque et banquier

Étant donné que le banquier est toujours très absorbé par son travail, nous vous conseillons de nommer un banquier à plein temps si plus de 4 personnes participent au jeu. Au cas où le banquier préférerait jouer avec les autres, il veillera à séparer son capital personnel de celui de la banque.

Outre les finances, la banque administre également les cartes de destination, les titres de propriété des compagnies, les avions, les systèmes d'atterrissage automatique, les jetées d'embarquement et les jetons qui ne sont pas encore distribués.

Informations importantes

Déroulement du jeu

Nous conseillons toujours aux joueurs de suivre les opérations suivantes: Lancer le dé, avancer le pion, acheter une destination ou payer la redevance d'atterrissage, réclamer les frais de transport et aménager la destination. Ensuite la main passe au suivant.

Jeu en présence de 2-4 joueurs

On élimine du jeu deux pions bruns (A-310).

Assurance

Aussi longtemps que la compagnie d'assurances n'a pas de propriétaire, la banque en assume les fonctions et distribue les assurances.

Assureur

Le propriétaire de la compagnie d'assurances ne peut pas s'assurer lui-même!

Finances

On arrondit les montants inférieurs à Fr. 100.-.

Divers

Le jeu permet de nombreuses variations. Nous laissons aux participants le soin de décider d'éventuelles modifications. On peut, par exemple, multiplier les systèmes d'atterrissage automatique et les jetées d'embarquement sur chaque destination. Cette astuce empêchera certains joueurs d'aménager leurs aéroports.

Fin du jeu

Au début de la partie, on en fixe la durée. Nous recommandons une durée de 2-3 heures. Dès que ce temps est écoulé, le joueur possédant le plus grand actif (comptant et propriétés) est déclaré vainqueur. Si un joueur fait faillite au cours de la partie, le jeu est terminé d'office. Le joueur possédant le plus grand actif (comptant et propriétés) en est le vainqueur.

