



# Ab die Post

## Présentation

Ab die Post est un jeu de course pour 2-6 joueurs, où des biplans rivalisent pour livrer le courrier et, avec un peu de chance, portent suffisamment de réserves pour compléter la course du courrier et éviter les ouragans.

## Le matériel

- le 1 plateau
- les 6 biplans
- les 6 marqueurs de couleurs
- les 14 billes de couleurs
- 55 cartes mail/réparations (16 x 1, 23 x 2, 16 x rouge 3)
- 1 carte "notre premier passager"
- 1 indicateur de l'ouragan

## L'organisation

Chaque joueur reçoit un avion et un marqueur de la même couleur. Mettez les avions sur le champ du début dans le coin du plateau et les marqueurs de couleur sur le champ de marquage des points à côté de l'aéroport au milieu du plateau.

Séparez la carte "notre premier passager" et placez-la face visible à côté de l'image du passager. Battez le restant des cartes et placez-les face cachée à côté du plateau.

Mettez les billes de couleurs dans l'appareil de l'indicateur de l'ouragan d'après le nombre de joueurs comme indiqué dans la table suivante (cet appareil se comporte comme un dé spécial):

Joueurs	Couleurs				
	vert	bleu	rouge	jaune	noir
<b>3</b>	1	2	2	1	2
<b>4</b>	2	2	2	2	2
<b>5</b>	2	3	3	2	2
<b>6</b>	3	3	3	3	2

Le reste retourne dans la boîte. Le plus jeune joueur commence et l'on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Le jeu

Chacun à son tour peut faire une des deux choses suivantes:

1. Obtenir des pièces de rechange
2. Voler

Un joueur peut voler seulement s'ils possèdent des pièces de rechange suffisantes. Donc, au premier tour tous les joueurs ne peuvent que obtenir des pièces de rechange .

## Obtenir des pièces de rechange

Quiconque nécessite des cartes "pièces de rechange" tire des cartes du dessus du paquet, une à la fois, et les met devant lui. Un joueur peut tirer autant de cartes qu'il le désire, mais, s'il pioche une troisième carte rouge 3 , il perd les trois cartes et son tour prend fin. Mettez les trois cartes à la défausse. Quand le tas de carte est épuisé, on mélange la défausse pour former un nouveau tas.

## Voler

Pour être autorisé à voler, un joueur doit posséder des cartes de pièces de rechange qui totalisent au moins 4 points.

Quand il vole, le joueur secoue l'appareil de l'indicateur d'ouragan et affiche une bille . Il y a deux possibilités:

1. une bille de couleur
2. une bille noire

### Les billes de couleur

Un joueur peut déplacer son avion de la distance indiquée sur la table des vents pour cette couleur. Les avions peuvent passer d'autres joueurs mais, s'ils atterrissent sur un espace occupé, ils ne se déplacent pas du tout. Au début et à l'atterrissage, un avion ne peut pas changer de voie, mais peut voler seulement en ligne droite. Autrement, les avions peuvent changer de voies aussi souvent que désiré pendant un mouvement. Reportez-vous aux exemples dans le compagnon du vol.

### Les billes noires

Elles indiquent un ouragan et affectent tous les joueurs. Tous les joueurs doivent atterrir et donner des cartes de réparation égal à la valeur exigée (ou plus) pour la voie qu'ils occupent actuellement.

- Voie intérieure: 8 points
- Voie centrale: 4 points
- Voie extérieure: 2 points

Le changement n'est pas fait si un joueur ne peut pas réunir les points exigés. Les joueurs peuvent payer plus s'il le désire (un joueur peut utiliser un rouge 3 et un 2 pour couvrir 4 point de dégât parce que le joueur ne veut pas risquer de tirer un autre rouge 3).

Un joueur qui ne peut pas effectuer les réparations rend toutes ses cartes à la défausse et remet son avion sur le champ de départ.

Quiconque n'a pas suffisamment de cartes pour voler (c'est-à-dire 4 points minimum) doit tirer des cartes supplémentaires pour voler.

## Notre premier passager

A mi-chemin du tour de piste, se trouve le passager. Le premier joueur à passer au travers des deux ou à atterrir sur l'un ou l'autre point à coté du passager dans la voie externe prend la carte. Elle vaut 2 points à la fin de chaque vol. Si un joueur subit des dégât par l'ouragan et doit repartir du début, la carte du passager est remise sur son emplacement initial.

## Fin du vol

Aussitôt que le premier biplan atterrit sur l'aéroport (ignorez les points de mouvement en plus), le vol est terminé pour tous les joueurs. Les points sont marqués en fonction des places.

Le premier joueur déplace son marqueur de 7 points; le deuxième de 5 points; le troisième de 4 points; le quatrième de 3 points; le cinquième de 2 points et le sixième de 1 point. Deux points sont accordés au joueur avec la carte du passager. Les avions sur le champ de départ ne reçoivent pas de points.

Pour calculer les positions, la trajectoire de vol est segmentée par les sections de la rivière. Les avions le plus près de la rivière sont aussi plus près de l'objectif. Préséance de l'enregistrement aéroportuaire sur les avions dans les régions supplémentaires en arrière. Des exemples détaillés sont donnés dans le compagnon du vol.

Tous les joueurs resté au milieu de l'itinéraire de vol peuvent garder une carte de réparation. Toutes les autres cartes sont défaussées.

Le prochain vol s'effectue dans la direction inverse avec tous les joueurs qui commencent de l'aéroport. Le joueur qui est le plus loin sur la piste de marquage de points commence. S'il y a égalité, le joueur qui vient de recevoir le plus petit nombre sur le dernier tour commence. La carte passager est encore une fois placée à côté du plateau.

## Fin du jeu

Quand le marqueur d'un joueur atteint 15 points ou plus, le jeu s'arrête. Si plus d'un joueur atteint 15 points, celui qui a le plus grand nombre de points gagne. Si il y a encore égalité, le gagnant est le joueur qui a marqué le plus de points lors du dernier tour.

---

*Traduction: Wargas*