


## ■AEROPLANES

### ゲーム準備

- ・ [乗客タイル]をバッグに入れ1枚ずつ引く。ボードの左上角の[乗客待機エリア]に配置していく。ただし  アイコンのタイルは[時代1]では使用しないので脇にどけ、最後にバッグに戻す。
- ・ 1stプレイヤーをランダムで決定。反時計回りに1stプレイヤーの次の人から[空港タイル]を1セットずつ選んでいく。HOME空港タイルを対応する都市に置く。(ロンドン、アムステルダム、ベルリン、パリ、チューリッヒ、ローマの6都市のいずれか)
- ・ 3人プレイの場合は6枚の未使用の空港タイルを裏返しで、各都市の1枠(4/5 の表示がある枠)を埋め、その枠がゲームで使用できないことを示す。(バランス調整)
- ・ 航空機カードを番号順(1~46)に揃え、最初の12枚をディスプレイに並べる。
- ・ VPトークンをVPトラックの0に置く。

### ゲームの目的

- ・ 3つの時代を通して航路を拡大させ、乗客を運んで収益を得て最終的にはVPを多く稼ぐ。

### ゲームのプレイ

#### 【1】収入

#### 【2】アクションラウンド

#### 【3】時代終了: 得点計算

#### 【4】時代終了: 維持

#### 【1】収入

- ・ 時代の最初に[助成金 BOX(SUBSIDY)]に $\pounds$ 1を8枚と黒い[助成金トークン]を置く。
- ・ 各プレイヤーは以下の収入を得る。時代1:  $\pounds$ 12、時代2:  $\pounds$ 22、時代3:  $\pounds$ 32。この収入に対してスタートの都市について+の調整が加わる。(パリは $\pounds$ -1など)

#### 【2】アクションラウンド

##### 1stプレイヤー決定

1stプレイヤーダイスを振って出た目の数だけ左のプレイヤーに権利が移る。

#### アクション

以下の5つのうち1つのアクションを選んで実行する。

アクションラウンドを繰り返し、黒い[助成金トークン]を誰かが取った時点で直ちに終了する。

- (1)[航空機カード]1枚を購入
- (2)[空港タイル]を配置
- (3)[乗客タイル]を獲得
- (4)[アドバンテージタイル]を購入
- (5)助成金入手

## (1)航空機カード1枚購入

- ・カード左上に購入コスト。
- ・ID番号が一番若いカードは追加コストなし。1つ上にスキップする毎に€1ずつ追加コスト。
- ・購入後すぐに対応する時代番号の[空港タイル]をストックからカードの上に置く。
- ・購入後、航空機カードのディスプレイには直ぐに次のカードを詰めて補充する。
- ・財産があれば望むだけ購入できる。
- ・カード上の説明



(上段、左から)

【購入コスト】【航空機の名前】【ID番号】

(下段、左から)

【上に置く[空港タイル]の種類、時代】【獲得VP】【乗客収容力】


## (2)空港タイル配置

- ・財産の限り1回のアクションで全ての[空港タイル]を配置してよい。
- ・通常は[空港タイル]が既に建設してある場所に直接航路が繋がる隣接の場所のみに[空港タイル]を建設可能。
- ・2航路以上はなれた場所に[長距離航空機]によって建設できる(後述)。

### 特殊接続

北米、カサブランカ、カイロ、中東はヨーロッパの全目的地から繋がっていると考えられ、特殊接続アイコンで示されています。これらは一方通行で、逆にこれらの目的地からヨーロッパへは繋げることはできません。

### 長距離航空機

 左記アイコンを持った[長距離航空機]上の[空港タイル]を使用して長距離接続を完成させます。上記に加えて、[長距離航空機]は2つ以上離れた目的地に[空港タイル]を建設することもできます。例えばフランクフルトからパリをスキップしてマドリッドに[空港タイル]を建設できます。

### 新たな航路のリスク

- ・新たな空港を建設する場合3つのリスクダイスを振る。
- ・白い航路はダイスを振りません。赤や黒の航路はリスクダイスを振り、結果を見ます。
- ・ダイス目の合計が規定値以上なら建設成功です。(白:10、赤:12、黒:14)
- ・ドクロマークは”1”とは数えず”エンジントラブル”(後述)と解釈します。
- ・空港建設にダイス目が足りない分はダイス目1に対して€1の支払いで補填し建設可能です。
- ・2航路以上を繋げる長距離航路の場合は航路ラインの回数分、リスクダイス3つを振ります。
- ・白航路も2航路ライン目以降はリスクダイスを振ります。(1航路ライン目はダイスなし)

### リスクダイスの目修正

- ・新たに空港を設置しようとしている場所に既に他のプレイヤーの空港が建設されている場合、リスク軽減します。ダイス目合計に+2する。
- ・長距離航路建設の際のスキップする場所に誰かの空港があった場合もダイス目合計+2する。
- ・ダイス目が足りず、補填のお金も払わない場合は[空港タイル]を元の航空機カード上に戻し、直ちにターンを終了します。

### エンジントラブル

- ・ドクロ目が出ると[エンジントラブル]タイルを入手する。
- ・[エンジントラブル]タイルが4枚で空港建設は失敗し、、、
  - [空港タイル]をストックに返す(後に再利用可能)
  - [エンジントラブル]タイルを返却
  - ターン終了し、このアクションでの空港設置はもうできない
- ・[エンジンメンテナンス]アドバンテージタイルはターンの最初のみを使用できる。

### 空港タイルの配置、再配置

配置は以下の制限に従う:

- ・目的地内の各枠は1つの[空港タイル]のみ配置できる。
- ・時代に適合した[空港タイル]のみ配置してよい。
- ・1つの目的地には自分の[空港タイル]は2つ以上配置できない。
- ・目的地に空き枠があればそこに[空港タイル]を置かなくてはならない。
- ・目的地枠が全て埋まっていれば(自他問わず)より高い時代の[空港タイル]に置き換える事ができる。
- ・HOME空港は決して置き換えられることはない。

### "アメリカ"ボーナス

アメリカに航路をつなげたプレイヤー2人は $\infty$ 3と1VPのボーナスを直ちに得る。

### (3)乗客タイルを獲得

- ・ボード左上の[乗客待機エリア]は各6都市の空港に対応している。
- ・[乗客タイル]の説明



上段:【乗客の目的地】

下段:【獲得VP】 【[時代1]では登場しない乗客】

【必要収容力([航空機カード]上の収容力で使用する)】

- ・このアクションを実行したら、1枚の[乗客タイル]を下記の条件にあった[乗客待機エリア]から取る。
  - [乗客待機エリア]に対応する都市に自分の[空港タイル]が建設されている。
  - 乗客の目的地に自分の[空港タイル]が建設されている。
  - [航空機カード]の収容力が乗客を運ぶ必要収容力を満たしている。
- ・途中の経過都市に[空港タイル]がある必要はない。

- ・出発地と目的地が同じ乗客も可能。(国内線を使用したという解釈)
- ・航空機は乗客の必要収容力合計の数だけ収容でき、それを超える数は不可能。収容力内であれば異なる目的地の乗客も収容できる。([乗客タイル]を[航空機カード]上においてもよい)
- ・【重要】[乗客タイル]の必要収容力を複数の航空機に分割することはできない。時代の終わりの得点集計時において、[航空機カード]の収容力に空きがあるとマイナスポイントになるので注意。

### **あふれた乗客の獲得**

- ・時代2、3になるとゲームボード右にある[あふれた乗客]ボックス内に[乗客タイル]が置かれることとなります。その乗客を獲得するには、その乗客が望む目的地に[空港タイル]を建設しているだけが必要です。(出発地の[空港タイル]は必要ない)

### **(4)[アドバンテージタイル]を購入**

- ・銀行に€1を支払い[アドバンテージタイル]を購入。
- ・購入方法は二択
  - 1) 望んだタイルを1枚獲得
  - 2) リスクダイス3つ振り出た目(2~6)に対応するタイルの内2つ選んで獲得(髑髏はワイルド)  
ダイス結果で既に入手できないタイルに当たった場合、1回だけダイスを振りなおせる。

- ・[アドバンテージタイル]の詳細

#### **【2: 大胆なパイロット】**

ヨーロッパ以外の場所に[空港タイル]を建設する場合にダイス目+3する。それはリスクダイスを振ったあとに適用してよい。1回のダイスロールの機会に複数タイルを使用してよい。使用後捨て札となる。

#### **【3: エンジン整備】**

全[エンジントラブル]タイルを捨て札にできる。このアクションはフリーアクション(アクションコストとしてカウントしない)だが、自分のアクションの一番最初のタイミングでしか使用できない。一旦[空港タイル]を置き始めたら、そのアクションが終了するまでは使用する事は不可能。使用後捨て札となる。

#### **【4: 増産】**

[航空機カード]上に1つ追加で[空港タイル]を置ける。[航空機カード]購入時に効果を使い、その購入した航空機に適用する。使用後捨て札となる。

#### **【5: 夜間飛行】**

乗客タイル獲得アクション実行時に追加で1つ[乗客タイル]を獲得できる。追加獲得可能な乗客は(多分)目的地がヨーロッパ圏内の乗客のみである。使用後捨て札となる

#### **【6: ビーコンラジオ】**

[空港タイル]建設時のリスクダイスを振りなおせる。その際に振りなおし前の髑髏マークは無視できる。このタイルを複数持っている場合はその回数振りなおせる。使用後捨て札となる。

- ・[アドバンテージタイル]はアクション時に使用し、望むなら複数タイルも同時に使用できる。
- ・使用後、捨て札となりストックに戻す。

## (5)助成金入手

- ・[助成金 BOX(SUBSIDY)]から $\text{€}1$ もらう。
- ・ボックスにもうポンドが無い場合は、代わりに黒い[助成金トークン]をとり、時代が終わる。
- ・黒い[助成金トークン]をとった人はスタートプレイヤーダイスを受け取り、次の時代のスタートプレイヤーとなる。

### 時代の終わりの得点計算

- ・時代の終わりのVP計算は2通り。
  - 1)それぞれの市場(ヨーロッパ、アフリカ等)で最も多くの空港
  - 2)航空会社の利益

### 市場での最多空港

- ・ヨーロッパ、アフリカ、アジア/オーストラリアのそれぞれの市場での[空港タイル]の数を合計。
- ・それぞれの市場で1位と2位の空港数の人がVPを獲得(ボード上に記載)。
- ・1位が複数の場合、全員が1位のVPを得る。2位は無し。
- ・2位が複数の場合、2位の全員が2位のVPを得る。

### 航空会社の利益

- ・獲得した乗客ポイントを合計し航空機の収容力の空き(余り)をマイナスし、それを利益とする。
- ・チャートを参照し1~3位がVPを獲得する。
- ・同点が複数の場合は全ての人が同じVPを得る。しかし同着の人数分、下位の順位が繰り下がる。(例:1位が2人いる場合はその2人は1位のVPを獲得。次の順位は2位ではなく3位になる)

### 時代の終わりのセットアップ

- ・最小ID番号の2つの[航空機カード]を捨て札とし、デッキから次の2枚をディスプレイに並べる。
- ・所有の[航空機カード]で全収容力を使用したものは捨て札とする。
- ・収容力未使用の[航空機カード]は裏返して、残りの収容力がわかるように[余剰乗客タイル]をカードの上に置く。そして次に時代に使用するため、使用済み[空港タイル]をカードの上に置く。
- ・[航空機カード]上にあるVPスコア付き乗客タイルはプレイヤー脇に置く。OVPの[乗客タイル]は捨て札となる。これらVPはゲーム終了時に勝利点として加算される。
- ・6都市の乗客待機エリアからそれぞれ1人の非ヨーロッパ人乗客を、余剰乗客待機エリアに動かします。余剰乗客待機エリアに8タイルまで動かしたらストップする。
- ・新たな[乗客タイル]を引きローマからベルリンまで空きスペースを埋める。
- ・新しい時代の収入を得る。
- ・時代トークンを進める。
- ・前の時代の最後に[助成金トークン]をとったプレイヤーがスタートプレイヤーダイスを振る。ダイス目の人から新しい時代をはじめる。

### ゲーム終了

- ・第3時代が終わったら[航空機カード]と[乗客タイル]からVPを計算する。

### ゲームの勝利

- ・最も多くのVPを稼いだ人が勝者。
- ・同点の場合はよりお金を持っている人が勝者