

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**



## AIRLINES

De nouvelles compagnies aériennes veulent entrer dans le trafic aérien Nord américain. Les joueurs sont les actionnaires de ces compagnies. Ils construisent de nouveaux réseaux aériens, se battent pour la majorité des parts dans ces compagnies et tentent de saboter les projets adverses. Leur objectif est de devenir l'actionnaire majoritaire de la compagnie aérienne la plus lucrative et de ramasser l'argent au bon moment. En un mot, c'est de devenir le meilleur spéculateur.

### MATERIEL

Le plateau représente le continent nord américain avec des routes aériennes fictives. Le siège social des nouvelles compagnies est représenté par un drapeau et ses initiales (3 lettres).

Les cercles rouges représentent des villes avec des aéroports. Les routes existantes entre les aéroports sont indiqués avec différents figurés et 1, 2 ou 3 chiffres dans des cercles. Ces chiffres indiquent le coût pour obtenir la permission d'utiliser ces routes. cartes Action

Il y en a 84. Ces cartes comportent 3 informations :

Les initiales de la compagnie

La couleur de la compagnie

Le nombre de cartes action pour cette compagnie cartes Vol

Chacune de ces 42 cartes indique :

une valeur comprise entre 1 et 14

un des 5 motifs de route aérienne sur les bords.

Cartes Score (Wertung)

Ces 3 cartes interrompent le jeu et on note les points.

Cartes Information (Übersichtkarte)

Chaque joueur ne reçoit une. Cette carte montre laquelle des 5 routes peut être utilisée par une compagnie. Le dos de la carte contient des informations (de la gauche vers la droite) sur la couleur d'une compagnie, son nombre de cartes Action, le nombre de marqueurs disponibles.

Marqueurs

Il y a 135 marqueurs qui servent à indiquer les routes aériennes des compagnies. Une compagnie possède un nombre déterminé de marqueurs (voir ci-dessus). Les marqueurs sont de la même couleur que les cartes Action de la compagnie.

Les pastilles autocollantes doivent être collées sur ces marqueurs (voir Sabotage).

Bloc de scores

### PREPARATION

Les 3 cartes Score sont mises à part. Les cartes Vol et Action sont mélangées séparément. Chaque joueur reçoit (face cachée) 3 cartes Vol et 5 cartes Action qu'il prend en main. 5 cartes Action sont placées face visible sur la table. Les cartes Action restantes sont mélangées avec les 3 cartes Score, elles forment une pile face cachée à côté des 5 cartes visibles. Les autres cartes Vol sont aussi placées en pile face cachée. Un joueur est désigné pour s'occuper des marqueurs, un autre de marquer les points. C'est lui qui va commencer la partie. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

### DEROULEMENT

A son tour, un joueur peut choisir entre 3 activités possibles :

- fonder une compagnie
- agrandir un réseau aérien ou
- jouer une carte Action avec la possibilité de saboter ses adversaires.

Un joueur ne peut faire qu'une de ces trois possibilités durant son tour.

Si une carte Score est retournée ou tirée de la pioche, on note les points. On note les points 4 fois durant la partie, 3 fois avec les cartes Action et une dernière fois à la fin de la partie.

### FONDER UNE COMPAGNIE

Pour fonder une compagnie, un joueur doit poser en face de lui sur la table (face visible), une ou plusieurs cartes Action d'une

même compagnie. Mais cette compagnie ne doit pas déjà être en jeu, c'est à dire qu'aucun joueur n'a encore posé de carte Action de cette compagnie. Après quoi, le joueur doit commencer le réseau aérien de cette nouvelle et jouer une carte Vol correspondante. Cette première route aérienne doit être connectée avec le siège social de cette compagnie. La valeur de la carte Vol jouée doit être supérieure ou égale au plus petit nombre indiqué sur la route aérienne. Le cercle doit être recouvert par un marqueur de la couleur de la compagnie qui vient d'être fondée. On place un autre marqueur sur le siège de cette même compagnie. Après qu'un joueur a fondé une compagnie et établi la première ligne aérienne, il reçoit une carte Action et une carte Vol à la fin de son tour. Quand toutes les compagnies ont été créées, il n'est plus possible d'en fonder.

### ACCROITRE UN RESEAU AERIEN

Le joueur qui veut agrandir un réseau tire d'abord une carte Vol de la pioche. Si le joueur joue ensuite une carte Vol, il agrandit le réseau aérien d'une compagnie. Il est possible d'étendre le réseau d'une compagnie dont on ne possède pas de carte Action. Ce joueur tire ensuite une carte Action.

Un joueur qui décide de ne pas agrandir un réseau peut garder la carte qu'il vient de tirer. Il est donc possible d'avoir 4 cartes (ou plus) Vol en main. Ce joueur ne reçoit pas de nouvelle carte Action pour ce tour.

### JOUER UNE CARTE ACTION

Un joueur a la possibilité de poser plusieurs cartes Action d'une compagnie, face visible en face de lui. Si un joueur pose une seule carte Action, il peut effectuer un Sabotage (voir la section sabotage).

Les cartes Action qui ont été posées restent toujours face visible, afin que tous les joueurs puissent les voir.

### LE RESEAU AERIEN

Accroître un réseau aérien ne peut se faire qu'en posant une carte Vol en ayant choisi la possibilité de fonder une compagnie ou d'accroître un réseau aérien. Il faut respecter **toutes** les conditions suivantes :

- Le réseau aérien et la carte doivent coïncider.
- La compagnie sélectionnée doit être capable d'utiliser cette route aérienne.
- La route aérienne doit au moins avoir un cercle numéroté libre.
- La valeur de la carte Vol jouée doit être supérieure ou égale à la plus faible valeur de la route aérienne.
- La route aérienne doit être directement connectée à une route existante de la compagnie.
- La compagnie doit encore avoir au moins un marqueur de libre. Si tous les marqueurs ont été utilisés, la route aérienne de la compagnie ne peut plus être étendue.

Si toutes ces conditions sont respectées, le joueur reçoit un marqueur de la compagnie. Ce marqueur doit toujours être placé sur le cercle libre avec le plus petit chiffre de la route choisie.

Les cartes Vol jouées sont mises dans la pile de défausse. Quand la pioche est épuisée, les cartes défaussées sont mélangées pour former la nouvelle pioche.

### Les cartes Vol inutilisables

Au fur et à mesure du jeu, certaines cartes Vol vont devenir inutilisables. Ce seront souvent les cartes avec de faibles valeurs. Un joueur qui possède des cartes Vol inutilisables peut s'en défausser au début de son tour et les échanger contre des cartes de la pioche. Les cartes Vol inutilisables sont retirées du jeu.

### LES CARTES ACTION

Si un joueur est autorisé à tirer une carte Action, il peut prendre une des cinq cartes face visible ou il peut tirer la carte au sommet de la pile. S'il prend une des 5 cartes, il doit remplacer la carte

## AIRLINES

prise par la carte au sommet de la pile. Quand la pile a été utilisée, le joueur ne peut prendre qu'une des 5 cartes.

### Compagnies inactives

Il peut arriver qu'il ne soit pas possible de fonder une compagnie car toutes les routes aériennes vers le siège social possible sont déjà occupées. Dans ce cas, la compagnie est considérée comme inactive. Ses Actions deviennent sans valeur et ne peuvent plus être échangées ou défaussées par les joueurs.

Si parmi les 5 cartes face visible on trouve des cartes Action d'une compagnie inactive, le joueur dont c'est le tour peut retirer une de ces cartes et la remplacer par une carte de pile. Si la pioche est vide, les Actions visibles qui sont sans valeur sont retirées immédiatement du jeu.

### SABOTAGE

Après avoir choisi la possibilité jouer une carte Action, un joueur qui ne joue qu'une carte Action, a la possibilité de faire un sabotage. Ce n'est pas obligatoire.

Si le joueur veut saboter quelqu'un, il reçoit un marqueur de la compagnie de son choix et le place, avec l'autocollant face visible, sur un cercle libre. Il faut remplir 2 conditions :

- Le marqueur sabotage ne peut être placé que sur un cercle d'une valeur 5 ou plus.
- Il ne peut y avoir qu'un marqueur sabotage par route.

Quand on sabote une ligne, l'extension de la compagnie est réduite de 1 et l'utilisation de la route aérienne devient plus difficile.

### LES POINTS

Quand un joueur tire une carte Score, on compte les points immédiatement. Cependant, si une telle carte est tirée pendant le premier tour, on la remet dans la pile (tous les joueurs doivent auparavant avoir effectué au moins un tour). On compte les points 4 fois durant la partie (3 fois avec les cartes Score et une fois à la fin de la partie quand toutes les cartes Action ont été utilisées).

Chaque compagnie obtient des points selon le nombre de marqueurs placés sur le plateau. Un point par marqueur. Les marqueurs Sabotage ne comptent pas. Le joueur avec le plus de cartes Action d'une compagnie (actionnaire majoritaire) reçoit tous les points de cette compagnie. Le joueur avec le deuxième total d'Actions reçoit la moitié des points arrondis à l'inférieur. Les autres joueurs ne reçoivent rien pour cette compagnie.

Quand on détermine les actionnaires, seules les Actions face visibles sont prises en compte (les cartes en main ne comptent pas). Après les points, le joueur qui a tiré la carte Score, reçoit une nouvelle carte Action et/ou une nouvelle carte Action est posée face visible.

Si un seul joueur a posé des Actions d'une compagnie, il reçoit les points du 1<sup>er</sup> et du 2<sup>ème</sup> actionnaire.

Exemple : la compagnie BOI a 3 marqueurs sur le plateau. Le joueur A est le seul à avoir des Actions de cette compagnie. Il reçoit donc 4 points (3 points pour l'actionnaire majoritaire et 1 point pour le deuxième actionnaire).

Si 2 joueurs ou plus ont le plus grand nombre d'Actions, ils se partagent les points. Les points du 1<sup>er</sup> et du 2<sup>ème</sup> actionnaire sont ajoutés et divisés par le nombre de joueurs concernés.

Exemple : la compagnie ITA a 11 marqueurs. Les joueurs A, B et C ont 3 Actions chacun. Ils reçoivent chacun 5 points ( $11 + 3 = 14$ ,  $14 : 3 = 4,66 = 5$ ).

S'il y a égalité pour le 2<sup>ème</sup> actionnaire, les points sont divisés entre les joueurs concernés.

Exemple : la compagnie HIT a 16 marqueurs. Le joueur A qui a posé 3 Actions reçoit 16 points. Les joueurs B, C et D ont 2 Actions, ils reçoivent 2 points chacun ( $16 : 2 = 8$  et  $8 : 3 = 2,66 = 3$ ).

### FIN DE LA PARTIE

Le jeu est fini dès que la dernière carte Action a été tirée et que les 5 cartes face visible ont été utilisées. On compte encore une fois les points. Les points sont additionnés et le joueur qui a le plus de points a gagné.

### REGLES POUR 2 JOUEURS

Le jeu est fini quand on tire la 3<sup>ème</sup> carte Score.

Après la 3<sup>ème</sup> carte Score, les joueurs trient les cartes Action de la pioche et les 5 Actions face visibles selon les compagnies. Toutes ces cartes appartiennent à un 3<sup>ème</sup> joueur fictif. Au 3<sup>ème</sup> décompte de points on prend en compte ce joueur fictif.

### VARIANTES

#### Bonus

Le premier joueur est souvent avantagé, au contraire du dernier joueur. Pour cette raison, les joueurs peuvent décider avant la partie de compenser ces inconvénients. Ainsi le premier joueur ne reçoit aucun bonus, le 2<sup>ème</sup> joueur reçoit 1 point, le 3<sup>ème</sup> 2 points, jusqu'au 6<sup>ème</sup> joueur qui reçoit 5 points. Ces points sont ajoutés au total final à la fin de la partie.

#### Dernier tour additionnel

Le jeu ne se finit pas quand on tire la dernière carte Action, chaque joueur a un tour supplémentaire. Le joueur qui a tiré la dernière carte, finit la partie à la fin de son tour supplémentaire.

#### Les cartes Scores

Afin de garantir un nombre suffisant d'Actions pour le premier décompte des points, on peut décider de battre les cartes Scores avec les autres cartes à un moment donné. Cela dépend du nombre de joueurs :

2 joueurs – mélangez les cartes scores après 5 tours

3 joueurs – mélangez les cartes scores après 4 tours

4 joueurs – mélangez les cartes scores après 3 tours

5 joueurs – mélangez les cartes scores après 2 tours

6 joueurs – mélangez les cartes scores après 2 tours