

L'Aéropostale - Tour de jeu

Premier joueur du tour :	1er tour Société Latécoère; autres tours Gagnant du précédent Meeting. Si pas de Meeting au précédent tour, le premier joueur reste le même.
Phase 1 : Météo	Pour chaque ligne géographique et si une carte est déjà révélée, retournez une nouvelle carte météo. Si pas de carte au passage d'un avion, retournez la première carte du paquet.
Phase 2 : InSCRIPTION au Meeting	Face cachée, chaque joueur choisit la carte Meeting correspondant à son choix. Puis dévoiler simultanément les cartes. Si présent au Meeting, poser la carte à côté de son tableau de bord.
Phase 3 : Actions 1 à 4	A chaque sous-phase, chaque joueur effectue une seule action. Possibilité de passer.
	Créer une Escale :
	Désignez la Ville de départ (où vous possédez une Escale)
	Désignez la Ville d'arrivée (où vous ne possédez pas d'Escale et qui n'a pas atteint sa capacité maximale).
	Désignez un Pilote et un Avion qui fera le vol en fonction de sa Consommation et de son Rayon d'action.
	Vérifiez les conditions de la Météo (si symbole Etoile , pas d'effet cumulatif sur plusieurs lignes géographiques).
	Si impossibilité ou rétraction du joueur, l'action est quand même dépensée (mais pas l'Avion ou le Pilote).
	Descendez le Pilote vers la Zone orange.
	Dépensez les points logistiques nécessaires.
	Placez la figurine de l'Avion sur la Piste d'atterrissage de la Ville de d'arrivée.
	AFRIQUE : Décidez si conversion du Pilote en Pilote légendaire et remplacez le premier Strip non révélé.
	Retournez le premier Strip non révélé de cette ville.
	Posez le nombre de cubes Escale indiqué sur le Strip, jusqu'à la capacité maximale de la ville.
	Appliquez l'effet de la création d'escale du Strip.
	Si conversion en Pilote légendaire, choisissez un pilote parmi ceux disponibles (carte et jeton).
	Exploiter une ligne :
	Désignez la Ville de départ (où vous possédez une Escale).
	Désignez la Ville d'arrivée (où vous possédez une Escale).
	Désignez un Pilote et un Avion qui fera le vol en fonction de sa Consommation et de son Rayon d'action.
	Choisissez le(s) Contrat(s) exploité(s) et vérifiez type et quantité de la marchandise.
Appliquez les conditions de la Météo (si symbole Etoile , pas d'effet cumulatif sur plusieurs lignes géographiques).	
Descendez le Pilote vers la Zone orange.	
Dépensez les points logistiques nécessaires.	
Placez la figurine de l'Avion sur la Piste d'atterrissage de la Ville de d'arrivée.	
Récoltez les récompenses liés au(x) contrat(s) choisi(s).	
Région et Ligne Géographique franchise : dans l'ordre Courrier > Fret > Passagers (plusieurs possible si même exploitation).	
Récoltez les primes si le joueur est le premier à livrer un type de marchandise. Nombre de ligne franchises : défaissez les Ailes des distances inférieures.	
Posez un cube Escale par contrat rempli (si Escale complète, remplacez le cube d'un autre joueur par le sien).	
Placez sa tuile Monopole si pas de cubes Escale adverses (défaussez les cubes et les strips).	
Battre un record :	
Descendez un Pilote disponible vers la Zone Orange.	
Choisir le Record : Vitesse, Distance ou Altitude.	
Déclarez si Record Mondial (+1 case du meilleur) ou Personnel (case identique ou inférieure au meilleur).	
Vérifiez que le joueur peut fournir en points de logistique.	
Lancez le dé de record pour réduire le coût réel du record (+1 si pilote chevronné; +2 si pilote légendaire).	
Déplacez le pion du joueur sur la case du Record choisi et dépensez les points de logistique.	
Récupérez les modèles d'avion des cases égale et inférieures (réorganisation possible de sa flotte).	
Récupérez les ailes disponibles.	
Si Record mondial, convertissez votre Pilote novice en Pilote chevronné (si disponible), et prenez la tuile Bonus.	
Participer à un meeting :	
Si inscrit au Meeting, déplacez un Pilote disponible sur la carte Meeting.	
Recruter un Pilote novice :	
Soit prendre un Pilote novice libre si pion disponible sur le plateau.	
Soit prendre un Pilote novice d'une autre compagnie si points de logistique sont supérieurs à ceux de la compagnie flouée et si Pilote novice dans Zone verte.	
Si Pilote novice pris à une autre compagnie, ajustez le niveau des points de logistique au même niveau que la compagnie flouée.	
Augmenter sa capacité logistique :	
Remontez votre niveau de points de logistique selon le bonus indiqué sur la case en cours.	
Dépensez en plus un jeton bonus Logistique gagné lors d'un Meeting.	
Vous ne pouvez pas dépasser la capacité max de 6.	
Réorganiser sa flotte :	
Échangez vos jetons Avion entre le tableau de bord et sa réserve.	
Réaffectez vos tuiles Record bonus entre les avions sur le tableau de bord.	
Entretien prioritaire :	
Pour un point de logistique, déplacez un avion en Zone rouge vers la Zone verte.	
Récupération express :	
Déplacez un Pilote chevronné ou légendaire en Zone rouge vers la Zone verte.	
Phase 4 : Résolution du Meeting	
Si inscrits au Meeting et Pilote sur carte Meeting, chaque joueur lance le D6.	
+1 si Pilote chevronné; +2 si Pilote légendaire.	
Classez les joueurs selon le score (relance si ex-aequo).	
Jeton de bonus logistique +3 et prochain premier joueur pour le 1er, et le jeton +2 pour le 2e.	
Si inscrit au Meeting mais pas de Pilote sur la carte Meeting, pas de participation possible au Meeting du prochain tour.	
Phase 5 : Entretien et récupération	
Remontez les pilotes et les avions en Zone rouge dans la Zone verte.	
Descendez les pilotes et les avions en Zone orange ou Meeting dans la Zone rouge.	
Phase 6 : Marque des dominances continentales	
Attribuer des Ailes dorées selon la dominance (nombre de cubes Escale + valeurs max des villes avec monopole) de chaque Continent.	
Si égalité dominance pour celui qui a le plus de points d'escale (soit 1pt par Escale et 3pts par Monopole).	
Si toujours égalité, pas de dominance.	

Conversion des Ailes : 4 Bronze pour 1 Or; 3 Or pour 1 Platine; 2 Platines pour 1 Diamant; **Conversion inverse impossible.**