

Extension AIRLINES - INTERDICTION DE VOL



Toutes les règles de base de AIRLINES s'appliquent avec les changements suivants :

MISE EN PLACE

Le nombre de marqueurs dépend du nombre de joueurs :

A **5 joueurs**, chaque joueur reçoit 2 marqueurs

A **4 joueurs**, chaque joueur reçoit 3 marqueurs

A **3 joueurs**, chaque joueur reçoit 4 marqueurs

A **2 joueurs**, chaque joueur reçoit 4 marqueurs

DECOMPTE DES POINTS

Immédiatement après le premier et second décompte, suit une phase d'Interdiction. Le joueur avec la carte d'évaluation commence. Chaque joueur a le choix entre 2 actions. Il peut placer 1 marqueur d'interdiction de vol OU passer.

En fonction du nombre de joueurs, vous avez des marqueurs que vous pouvez utiliser comme bon vous semble lors du premier ou second décompte (Ex : rien au premier décompte puis trois au second décompte ou deux marqueurs au premier et un seul au second décompte).



Un marqueur d'interdiction de vol est placé sur une licence d'exploitation de liaison disponible afin de l'interdire jusqu'à la fin de la partie. Même si un joueur a passé lors du premier décompte, il pourra placer un marqueur d'interdiction de vol au second décompte.

Vous ne pouvez pas bloquer la dernière licence d'exploitation disponible d'une liaison.

Le fait de ne pas utiliser ses marqueurs d'interdiction de vol ne rapporte pas de points de victoire supplémentaires en fin de partie.