



## Extensions

### Investisseur & Business

Note: Les cartes Investisseur et Business peuvent être ajoutées individuellement à Jet Set comme extension, ou peuvent être combinées comme double extension.

#### Cartes Investisseur

##### MISE EN PLACE

Mélangez les cartes Investisseur et placez-en deux, face cachée, sur les cases Vacances du plateau de jeu. Placez le reste des cartes Investisseur dans la boîte. Seules deux cartes Investisseur seront utilisées durant la partie.

##### GAGNER L'ARGENT INVESTI

Quand une carte Investisseur devient visible, retirez l'autre carte Investisseur du plateau de jeu et remplacez-la par une carte Vacances.

Lisez la carte Investisseur et payez tous les joueurs concernés via la banque, en respectant les instructions de la carte.

Ensuite, défaussez la carte Investisseur.

##### LISTE DES CARTES

###### Rattraper [Catch-up]

Les joueurs reçoivent de l'argent en fonction du nombre de cartes Vol en leur possession.

Les ex aequo reçoivent le plus grand montant.

Le moins de cartes = \$40

Le second avec le moins de cartes = \$30

Tous les autres joueurs = \$20

###### Diversité [Diversity]

Chaque joueur reçoit de l'argent en fonction du nombre de types différents de carte Vol en sa possession: 1 point, 3 points, 5 points et 7 points.

Un type = \$5

Deux types = \$15

Trois types = \$25

Les quatre types = \$35

###### Egalité [Equal]

Chaque joueur reçoit \$25.

###### Majorité [Majority]

Les joueurs ayant le plus de cartes Vol de chaque type reçoivent de l'argent.

En cas d'égalité, tous les ex aequo reçoivent l'argent.

Le plus de cartes 1 point = \$10

Le plus de cartes 3 points = \$15

Le plus de cartes 5 points = \$20

Le plus de cartes 7 points = \$25

##### Proéminence [Prominence]

Chaque joueur reçoit de l'argent en fonction de son score actuel : \$2 pour chaque point de Victoire.

#### Cartes Business

##### MISE EN PLACE

Mélangez les cartes Business et distribuez-en une à chaque joueur. Avec les cartes restantes, formez une pile, face cachée, près des cartes Vol.

##### OBTENIR UNE CARTE BUSINESS

Chaque fois que vous revendiquez une carte Vol (5 ou 7 points), vous pouvez aussi prendre une carte Business et l'ajouter à votre main. Le nombre de cartes Business en votre possession n'est pas limité. Si la pile des cartes Business est vide, mélangez la défausse.

##### JOUER DES CARTES BUSINESS

Vous pouvez jouer une carte Business durant votre tour ou à la fin de la partie. Chaque carte explique quand elle peut être jouée. Vous pouvez jouer une carte Business durant le tour où vous l'avez acquis.

Quand vous jouez une carte Business, vous devez la défausser, sauf dans les cas suivants:

+2 Revenu, Taxes, et Pas de frais généraux: ces cartes sont posées face visible près de vos cartes Vol.

Vacances: Cette carte est jouée sur une case Vacances du plateau de jeu.

##### AUTRE UTILISATION DES CARTES BUSINESS

Argent: Si vous ne souhaitez pas utiliser l'avantage d'une carte Business, vous pouvez la défausser pour recevoir \$5 de la banque.

Echange: Pendant votre tour, vous pouvez faire une offre d'une carte Business à un autre joueur. S'il refuse, vous continuez votre tour normalement. Vous ne pouvez plus faire d'offre jusqu'à votre prochain tour.

S'il accepte, chacun d'entre vous doit défausser une carte Business. Ensuite, chaque joueur va placer un avion sur une ligne de l'autre joueur. Cela ne leur coûte pas d'action ou d'argent.

##### LISTE DES CARTES

Toutes les cartes ont les deux annotations suivantes:

Peut-être convertie  
en \$5.

Peut-être utilisée  
pour un échange  
avec un autre joueur.

\*ERRATUM\*: carte 'Avions', il faut lire [Avec un maximum de 5 points]

### +2 Revenu [+2 Revenu]

Recevez deux Euros supplémentaires à chaque fois que vous prenez vos revenus.

Jouez cette carte face visible près de vos cartes Vol. Elle reste active pour le restant de la partie.

➡ A jouer à son tour.

### 3x Transfert [3x Transfer]

Déplacez jusqu'à trois avions d'une ligne vers une autre. Vous devez posséder chaque ligne vers où vous faites le transfert.

Les avions ne doivent pas nécessairement provenir de la même ligne et ne doivent pas nécessairement être transférés vers la même ligne.

➡ A jouer à son tour.

### Acquisition [Acquisition]

Payer \$15 à un autre joueur.

Retirez son marqueur de propriété de n'importe quelle ligne de votre choix. Remplacez-le par l'un de vos marqueurs.

Ne retirez pas les avions de la ligne.

➡ A jouer à son tour.

### Rattraper: 2 ou 4 [Catch-Up: 2 or 4]

Gagnez 2 points si vous n'êtes pas le premier à jouer votre carte Vol Final.

ou

Gagnez 4 points si vous êtes le dernier à jouer votre carte Vol Final ou si la partie est terminée et vous n'avez pas joué votre carte Vol Final.

➡ A jouer à la fin de la partie.

### Retard [Delay]

Retirez un avion des cartes Vol Final des autres joueurs.

Vous pouvez seulement le faire si vous n'avez pas encore joué votre carte Vol Final.

➡ A jouer à son tour.

### Remise [Discount]

Les avions vous coûtent \$3 chacun lors de ce tour.

Les charges restent inchangées et vous devez toujours payer \$5 à un autre joueur pour placer un avion sur sa ligne.

➡ A jouer à son tour.

### Dividendes [Dividends]

Jouez cette carte quand vous jouez l'action Récolter des revenus.

Ne retirez aucun marqueur de vos cartes Vol pour prendre vos revenus durant ce tour.

➡ A jouer à son tour.

### Action supplémentaire [Extra Action]

Vous pouvez réaliser deux actions lors de ce tour.

Vous ne pouvez pas collecter de revenus comme l'une de ces deux actions.

➡ A jouer à son tour.

### Vols finaux [Final Flights]

Tirez deux cartes Vol Final supplémentaires. Vous avez maintenant le choix entre 4 cartes. Vous n'en jouerez qu'une et défausserez les trois autres.

PAS DE DOUBLONS: Si vous avez deux de ces cartes, défaussez-en une contre une nouvelle carte Business.

➡ A jouer à son tour.

### Avion gratuit [Free Plane]

Placez gratuitement un avion sur n'importe laquelle de vos lignes.

➡ A jouer à son tour.

### Rivalité amicale [Friendly Rivalry]

Vous pouvez payer (comme d'habitude) pour placer 3 avions sur une ou plusieurs lignes adverses.

Ceci est en plus de votre action réalisée durant ce tour.

➡ A jouer à son tour.

### Informations [Information]

Regardez les 5 premières cartes des deux piles de cartes Vol.

Assurez-vous de les remettre dans l'ordre où elles étaient avant de les regarder.

➡ A jouer à son tour.

### Bloquer une carte Vol [Lock a Flight Card]

Placez un avion de votre couleur sur une carte Vol face visible non revendiquée.

Vous êtes le seul joueur à pouvoir la revendiquer.

➡ A jouer à son tour.

### Marqueurs 5 [Markers 5]

Placez deux marqueurs de revenu sur chacune de vos cartes Vol 5 points.

➡ A jouer à son tour.

### Marqueurs 7 [Markers 7]

Placez deux marqueurs de revenu sur chacune de vos cartes Vol 7 points.

➡ A jouer à son tour.

### Pas de frais généraux [No Overhead]

Placez cette carte face visible devant vous.

Pour le restant de la partie, vous pouvez toujours placer trois marqueurs de revenu sur les cartes Vol que vous revendiquez, peu importe combien de cartes Vol vous avez déjà revendiqué.

➡ A jouer à son tour.

### Propriété [Ownership]

Placez gratuitement un marqueur sur la case Propriétaire de Ligne d'une ligne non possédée.

➡ A jouer à son tour.

### Avions [Plane]

Rapporte 1 point de victoire pour chacun de vos avions qui est encore sur le plateau de jeu en fin de partie.

[Jusqu'à un maximum de 5 points]

PAS DE DOUBLONS: Si vous avez deux de ces cartes, défaissez-en une contre une nouvelle carte Business.

➡ A jouer à la fin de la partie.

### Points [Points]

Rapporte 2 points de victoire.

➡ A jouer à la fin de la partie.

### Rappel des avions [Recall Planes]

Vous pouvez retirer autant d'avions, vous appartenant, que vous le souhaitez du plateau de jeu.

La banque vous paye \$5 pour chaque avion retiré.

➡ A jouer à son tour.

### Echange [Swap]

Echangez l'une de vos cartes Vol avec une carte Vol disponible et visible de la même valeur.

Transférez les marqueurs vers la nouvelle carte.

➡ A jouer à son tour.

### Taxes [Taxes]

Jouez cette carte face visible devant vous. Chaque fois qu'un autre joueur récolte des revenus, il doit placer \$2 sur cette carte.

Quand vous le souhaitez, vous pouvez prendre tout l'argent sur cette carte. Si vous le faites, vous devez la défaisser.

➡ A jouer à son tour.

### Trois avions de plus [Three more planes]

Achetez un, deux ou trois avions, payez \$5 par avion. Placez-les sur des lignes vous appartenant, sans payer de charges.

➡ A jouer à son tour.

### Vacances [Vacation]

Jouez cette carte sur une case Vacances vide du plateau de jeu. Maintenant, elle est considérée comme une carte Vacances.

Vous pouvez seulement jouer cette carte comme carte Vacances si vous avez déjà revendiqué au moins trois cartes Vol Long (5 ou 7 points).

➡ A jouer à son tour.



[www.wattsalpoag.com](http://www.wattsalpoag.com)

