



LUCKY CAPTAIN™

Components:

- ◆ 100 Cards (92 Action Cards, 8 Weather Cards)
- ◆ 12 Wooden Planes
- ◆ 1 game board composed of 4 pieces of Runway
- ◆ 4 Hangar Cards (player markers)
- ◆ Illustrated Rules

Set-up:

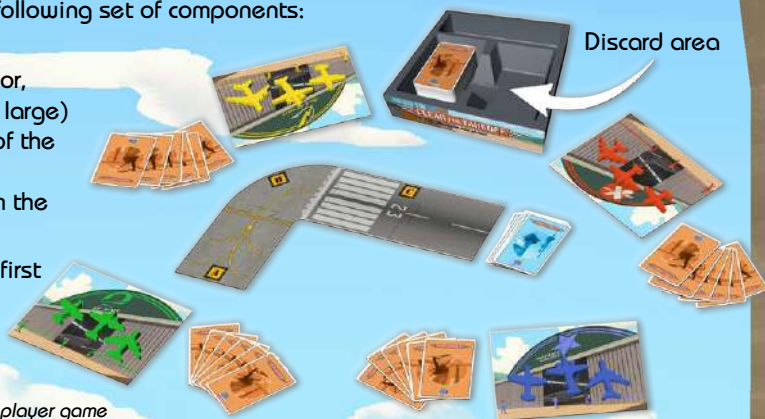
- ◆ Assemble the game board and place it in the center of the table.
- ◆ Shuffle the pile of Weather Cards and place them facedown, next to the game board.
- ◆ Shuffle the Action Cards and place them facedown in the box, within reach of the players.
- ◆ Each player then takes the following set of components:
 - One Hangar Card
 - 3 planes (of the same color, 1 small, 1 medium, and 1 large) which are placed on top of the player's Hangar.
 - 6 Action Cards drawn from the top of the deck

The youngest player takes the first turn, and the game proceeds in a clockwise direction.

Set up for a 4 player game

Object of the game:

The first player to have their 3 planes takeoff wins the game.



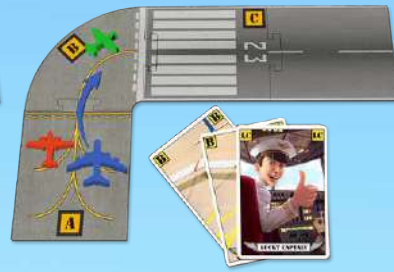
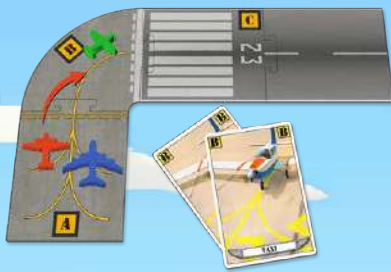
Playing the game:

On his turn, the active player must either **Discard Cards** (1, 2 or 3 cards from his hand) OR **Take an Action** (explained below). He then draws enough cards to refill his hand back to six. Then it is the next player's turn.

Take an Action:

The player takes ONE of the following actions:

- ✦ **ADVANCE** - he navigates **one** of his planes, using between 1 and 3 of the following cards: **A, B, C, D, lucky Captain**.
- ◆ The planes always move in the following order: from the Hangar to **A**, then **B**, then **C**, then **D** (1 letter at a time).
- ◆ In order to advance his plane down the runway, the player must play enough **identical** cards based on the size of the plane he wishes to move:
 - **Small plane: 1 Card**
 - **Medium plane: 2 Cards**
 - **Large plane: 3 Cards**



- ◆ When the player plays 1, 2, or 3 identical cards he shows them, advances his plane on the runway (based on the letter on the cards he played), and then discards those cards.
- ◆ If he played a D card (or cards), then he must draw the top card from the Weather Cards deck to determine if he can advance his plane on his turn (see WEATHER).
- ◆ The **lucky Captain Cards** are treated as Wild Cards that can replace any of the **A, B, C** or **D** cards.

✈ **DELAY** - he delays one of his opponent's plane using one **Delay Card**:

- ◆ The player can play a Delay Card only on a plane that is currently on the B or C sections of the runway.
- ◆ When a player plays a Delay Card, he chooses one of his opponent's planes that he wishes to affect. His opponent then has the option to immediately play a **lucky Captain Card** which will cancel the effect of the Delay Card. If he does this, the Lucky Captain and Delay Cards are discarded with no effect. If not, then the chosen plane is moved back one space (B->A - C->B).

Note : The player who played the lucky Captain Card does not draw back up to 6 cards until the end of his next turn.



After the active player takes his action (or discards his cards), he then draws enough cards to refill his hand to 6 cards and passes the turn to the next player.

WEATHER:

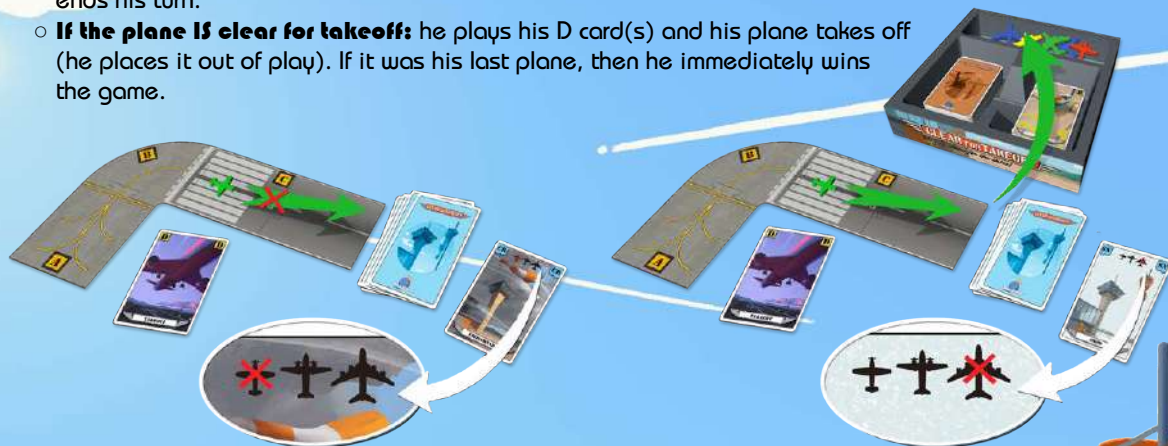
Weather determines whether a plane will be clear for takeoff, based on the weather card drawn and the size of the plane trying to takeoff.

- ✈ **CLEAR SKIES:** All planes are clear for takeoff.
- ✈ **CROSSWIND:** A small plane is NOT clear for takeoff.
- ✈ **FOG:** A medium plane is NOT clear for takeoff.
- ✈ **SNOW:** A large plane is NOT clear for takeoff.



When a player attempts to have one of his planes takeoff, he must first verify that the weather will permit his plane to do so. He reveals the top card of the Weather and then follows the rules of the revealed card.

- **If the plane is NOT clear for takeoff:** the player discards the D card(s) he played with no effect and ends his turn.
- **If the plane IS clear for takeoff:** he plays his D card(s) and his plane takes off (he places it out of play). If it was his last plane, then he immediately wins the game.



NOTE: If either deck ever runs out of cards, then shuffle the discard pile to form a new deck.

End of the game:

A player wins the game immediately when his last plane has been cleared for takeoff.

Variations:

- ◆ **Florida (Beginner):** The Weather Cards are no longer used. (Planes are always clear for takeoff when a player plays enough D cards).
- ◆ **Grand Airport (2 players):** Both players play with 6 planes (each picking 2 colors) as though they were all one color. The first player to have all 6 planes takeoff wins the game.
- ◆ **Ranking (3-4 players):** The game does not end immediately when a player has his third plane take off. The game continues until all players have made their planes takeoff. The other players continue to play to establish a ranking among all players of the best airlines in the sky.



© 2017 Blue Orange. Lucky Captain and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu



LUCKY CAPTAIN™

Contenu:

- ◆ 100 Cartes (92 cartes Action, 8 cartes Météo)
- ◆ 12 avions
- ◆ 1 assemblable composé de 4 pièces appelées Piste
- ◆ 4 plateaux Compagnie
- ◆ 1 règle illustrée

Installation:

- ◆ Assemblez et placez le plateau de jeu entre les joueurs.
- ◆ Mélangez la pioche Météo et placez les cartes face cachée au bout de la piste.
- ◆ Mélangez la pioche Action et placez-la dans la boîte à portée des joueurs. L'emplacement vide de la boîte servira durant la partie pour la défausse des cartes jouées.

Les joueurs :

- prennent un plateau de compagnie aérienne de leur couleur qu'il posent devant eux,
- prennent leurs 3 avions (à leur couleur, un petit, un moyen et un gros) qu'ils placent sur leur plateau Compagnie aérienne,
- piochent 6 cartes.

Le plus jeune joueur commence.

Le jeu se déroule ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la victoire de l'un des joueurs.

But du jeu:

Le premier joueur à avoir fait décoller ses 3 avions remporte la partie.



Installation pour 4 joueurs

Tour de jeu:

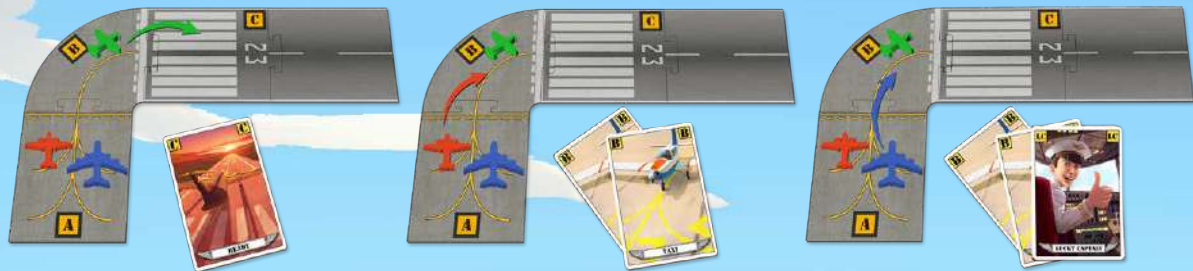
À son tour de jeu le joueur peut effectuer UNE des deux actions suivantes : **Défausser des cartes** (3 cartes Maximum) OU **Jouer une action**. Le tour du joueur se termine alors et le joueur pioche autant de cartes que nécessaire pour reconstituer sa main à 6 cartes. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Jouer une Action:

Le joueur peut jouer des cartes de sa main pour effectuer UNE SEULE des actions ci-dessous.

✈ **AVANCE** - Cartes **A. B. C. D.** (takeoff), **lucky Captain** (cartes blanches).

- ♦ Afin de faire avancer son avion sur la piste, un joueur doit jouer **1, 2 ou 3** cartes **A, B, C** ou **D**.
- ♦ Les avions se déplacent toujours dans l'ordre suivant : De la compagnie aérienne vers **A**, puis **B**, puis **C**, puis **D** :
 - **Petits avions : 1 Carte**
 - **Moyens avions : 2 Cartes**
 - **Grands avion : 3 Cartes**



- ♦ Quand le joueur joue 1, 2 ou 3 cartes identiques, il les montre et fait avancer son avion sur la piste à la lettre suivante.
- ♦ S'il s'agit de cartes D, le joueur pioche une carte Météo (voir MÉTÉO).
- ♦ Les cartes lucky Captain sont des cartes Joker qui peuvent remplacer n'importe quelles cartes A, B, C ou D.

✈ RETARD - Cartes **Delay** (cartes rouges) :

- ◆ Le joueur peut jouer une carte **DELAY** uniquement sur un avion qui se trouve au point **B** ou **C**.
- ◆ Quand un joueur joue une carte **DELAY**, il choisit l'adversaire et l'avion sur lequel il désire la jouer. Le propriétaire de l'avion a alors la possibilité de jouer immédiatement une carte **lucky Captain** qui va contrer la carte **DELAY**. S'il le fait, les cartes **lucky Captain** et **DELAY** sont défaussées, l'attaque a échoué. Sinon, l'avion recule d'une case (C->B - B->A).

Note : Le joueur ayant joué la carte **lucky Captain** ne pioche pas de nouvelle carte avant la fin de son tour de jeu.



Ensuite le joueur pioche autant de cartes que nécessaire pour reconstituer sa main à 6 cartes, puis c'est le tour du joueur suivant.

MÉTÉO :

La météo définit si les avions peuvent décoller ou pas suivant leur catégorie.

- ✈ **CLEAR SKIES** : Tous les avions peuvent décoller.
- ✈ **CROSSWIND** : Empêche les **petits avions** de décoller.
- ✈ **FOG** : Empêche les **moyens avions** de décoller.
- ✈ **SNOW** : Empêche les **gros avions** de décoller.



Quand un joueur veut faire décoller un avion, il doit vérifier la météo pour s'assurer qu'il peut décoller. Il révèle la première carte de la pioche Météo.

◆ Suivant la météo :

- **Si l'avion ne peut pas décoller** le joueur défausse ses cartes Décollage (D), son avion reste où il est et c'est la fin du tour du joueur.
- **Si l'avion peut décoller** il retourne dans la boîte du jeu. Si c'est le dernier avion du joueur, celui-ci gagne immédiatement la partie.



NOTE : Quand une pioche est épuisée, un joueur re-mélange la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Fin du jeu :

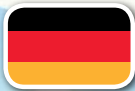
Un joueur gagne immédiatement lorsqu'il fait décoller son dernier avion.

Variantes :

- ◆ **Floride (Plus Simple) :** La météo est toujours radieuse. Les joueurs n'utilisent pas les cartes Météo.
- ◆ **Grand Aéroport (2 Joueurs) :** Les joueurs jouent avec 6 avions (3 de chaque couleur). Les joueurs peuvent alors utiliser les avions des 2 couleurs comme s'ils n'avaient qu'une seule couleur. Le premier joueur à avoir fait décoller ses 6 avions gagne la partie.
- ◆ **Classement (3-4 joueurs) :** La partie ne s'arrête pas immédiatement quand un joueur a fait décoller tous ses avions. Les autres joueurs continuent afin d'établir un classement des meilleurs compagnies aériennes.



© 2017 Blue Orange. Lucky Captain et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu



LUCKY CAPTAIN™

Inhalt:

- ◆ 100 Karten (92 Aktionskarten, 8 Wetterkarten)
- ◆ 12 Flugzeuge aus Holz
- ◆ 4-teilige Startbahn als Spielplan
- ◆ 4 Hangarkarten (Spielermarker)
- ◆ 1 Spielregel

Spielziel:

Der Pilot, dessen drittes Flugzeug zuerst abhebt, gewinnt das Spiel und ist der neue Lucky Captain.

Vorbereitung:

- ◆ Der Spielplan wird zusammengesetzt und in der Tischmitte bereitgelegt.
- ◆ Die Wetterkarten werden gemischt und verdeckt neben dem Spielplan platziert.
- ◆ Die Aktionskarten werden gemischt und verdeckt in die Spieleschachtel gelegt, die in Reichweite der Spieler platziert wird.
- ◆ Jeder Spieler erhält nun:
 - 1 Hangarkarte,
 - 3 gleichfarbige Flugzeuge (klein, mittel, groß), die auf seiner Hangarkarte platziert werden,
 - 6 Handkarten vom Aktionskartenstapel.

Wer zuletzt eine Flugreise absolviert hat, wird Startspieler. Die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn.

Spielaufbau bei 4 Spielern



Spielübersicht:

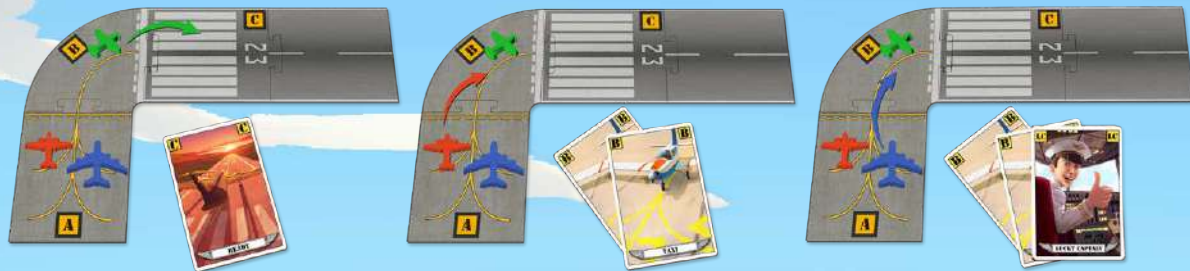
Der aktive Spieler muss entweder 1-3 **Karten von seiner Hand** abwerfen ODER eine **Aktion durchführen** (s. u.). Anschl. füllt er seine Kartenhand wieder auf 6 Aktionskarten auf und beendet seinen Spielzug.

Genau eine Aktion durchführen:

Eine der zwei folgenden Aktionen steht zur Auswahl:

★ **VORRÜCKEN** - 1 Flugzeug vorwärts bewegen mit Hilfe von **1 bis 3** der Karten **A, B, C, D** oder **lucky Captain**.

- ◆ Ein Flugzeug bewegt sich immer vom Hangar nach A, B, C und nach D (ein Buchstabe nach dem anderen).
- ◆ Um ein Flugzeug auf der Startbahn vorwärts zu bewegen, müssen Aktionskarten desselben Buchstabens ausgespielt werden in Abhängigkeit von der Flugzeuggröße:
 - **Kleinflugzeug: 1 Karte**
 - **Mittleres Flugzeug: 2 Karten**
 - **Großflugzeug: 3 Karten**

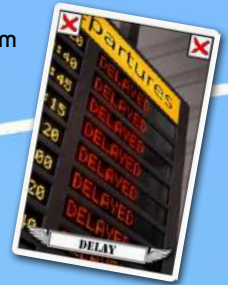


- ◆ Die ausgespielten 1-3 Aktionskarten kommen auf den Abwurfstapel, und das zugehörige Flugzeug wird auf den nächsten Startbahnabschnitt des ausgespielten Buchstabens vorgerückt.
- ◆ Werden 1-3 D-Aktionskarten ausgespielt, muss 1 Wetterkarte gezogen werden (siehe "Wetter").
- ◆ Die **"lucky Captain"-Karten** sind Joker und werden als beliebige Buchstabenkarte (**A, B, C** oder **D**) eingesetzt.

✦ VERZÖGERUNG (Delay):

- ◆ Mit einer Aktionskarte "Verzögerung" (Delay) kann ein fremdes Flugzeug, das sich im **B-** oder **C-**Bereich der Startbahn aufhält, ausgebremst werden.
- ◆ Wird eine Aktionskarte "Verzögerung" ausgespielt, zeigt der Spieler auf das auszubremsende fremde Flugzeug. Der betroffene Mitspieler darf sofort eine **"Lucky Captain"-Karte** ausspielen, um die Verzögerungskarte zu neutralisieren. In diesem Fall werden beide Karten auf den Abwurfstapel gelegt. Anderenfalls muss das ausgewählte Flugzeug ein Feld zurück bewegt werden (von B nach A, bzw. von C nach B).

Hinweis: Hat ein Spieler eine "Lucky Captain"-Karte ausgespielt, füllt er seine Kartenhand erst zum Ende seines nächsten Zuges auf 6 Aktionskarten auf.



Beendet der aktive Spieler seinen Zug, füllt er seine Kartenhand auf 6 Aktionskarten auf, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

WETTER:

Das Wetter entscheidet darüber, ob ein Flugzeug die Starterlaubnis erhält. Hierzu werden die gezoogene Wetterkarte und die Flugzeuggröße betrachtet:

- ✦ CS, klarer Himmel (clear skies): **Alle Flugzeuge** können abheben.
- ✦ CR, Seitenwind (crosswind): Nur **Kleinflugzeuge** dürfen nicht abheben.
- ✦ FO, Nebel (fog): Nur **mittlere Flugzeuge** dürfen nicht abheben.
- ✦ SN, Schnee (snow): Nur **Großflugzeuge** dürfen nicht abheben.



Unternimmt ein Spieler mit einem seiner Flugzeuge einen Startversuch, muss er anschl. überprüfen, ob je nach Wetterlage eine Starterlaubnis erteilt wird. Dazu deckt er die oberste Karte des Wetterkartenstapels auf und beachtet den abgebildeten Hinweis.

- **Wird keine Starterlaubnis erteilt**, muss der Spieler die ausgespielte(n) D-Karte(n) ungenutzt abwerfen und seinen Zug beenden.
- **Wird eine Starterlaubnis erteilt**, fliegt das Flugzeug zurück in die Schachtel, und die ausgespielten D-Karten werden auf den Abwurfstapel gelegt. Handelt es sich um das letzte Flugzeug des Spielers, hat er die Partie sofort gewonnen.



HINWEIS: Ist ein Kartenstapel aufgebraucht, wird der zugehörige Abwurfstapel verdeckt gemischt und als neuer Stapel bereitgelegt.

Spielende:

Hebt das dritte und letzte Flugzeug eines Spielers ab, so gewinnt er das Spiel sofort.

Varianten:

- ◆ **Florida (für Jungpiloten):** Die Wetterkarten verbleiben ungenutzt in der Schachtel. (Dauerhafte Starterlaubnis für alle Flugzeuge, sobald ein Spieler genügend D-Karten ausspielt.)
- ◆ **Großflughafen (für 2 Spieler):** Jedem Spieler sind insgesamt 6 Flugzeuge aus 2 Farben zugeordnet (die Farbunterschiede werden ignoriert). Der Pilot, dessen sechstes Flugzeug zuerst abhebt, gewinnt.
- ◆ **Ranking (für 3-4 Spieler):** Das Spiel endet nicht sofort, nachdem das dritte Flugzeug eines Spielers abhebt, sondern erst, nachdem das letzte Flugzeug aller Spieler die Startbahn verlassen hat und somit ein Piloten-Ranking der renommiertesten Fluggesellschaften ermittelt wird.



© 2017 Blue Orange. Lucky Captain und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. Hergestellt in China. Entwickelt in Frankreich.
www.blueorangegames.eu



LUCKY CAPTAIN™

Contenuto:

- ◆ 100 carte (92 carte "Azione", 8 carte "Meteo")
- ◆ 12 aerei (3 per colore)
- ◆ 1 piano di gioco composto da 4 sezioni (le piste)
- ◆ 4 tessere Hangar (contrassegno dei giocatori)
- ◆ Regolamento illustrato

Preparazione:

- ◆ Si compone il piano di gioco e lo si colloca al centro del tavolo;
- ◆ Si mischiano le carte "Meteo" e si mettono alla fine della pista;
- ◆ Si mischiano le carte "Azione" e si mettono nella scatola, raggiungibili da tutti i giocatori. L'alloggiamento vuoto nella scatola servirà durante la partita per mettervi le carte scartate.

◆ I giocatori:

- prendono la tessera "Hangar" del proprio colore e la mettono davanti a sé;
- prendono i loro 3 aerei (dello stesso colore, uno piccolo, uno medio e uno grande) e li piazzano sulla loro tessera "Hangar"
- pescano dal mazzo 6 carte "Azione".

Comincia il più giovane e il gioco procede in senso orario fino alla vittoria di uno dei giocatori.

Scopo del Gioco:

Il primo giocatore che avrà fatto decollare i suoi 3 aerei sarà il vincitore.



Preparazione per 4 giocatori

Turno di Gioco:

Nel proprio turno il giocatore può effettuare UNA delle due azioni seguenti: **Scartare alcune carte** (al massimo 3) OPPURE **Ereguire un'azione**. terminate queste operazioni il giocatore pesca tante carte quante gliene servono per ricostituire la sua mano da 6 carte. Il turno passa poi al giocatore successivo.

Scartare alcune carte

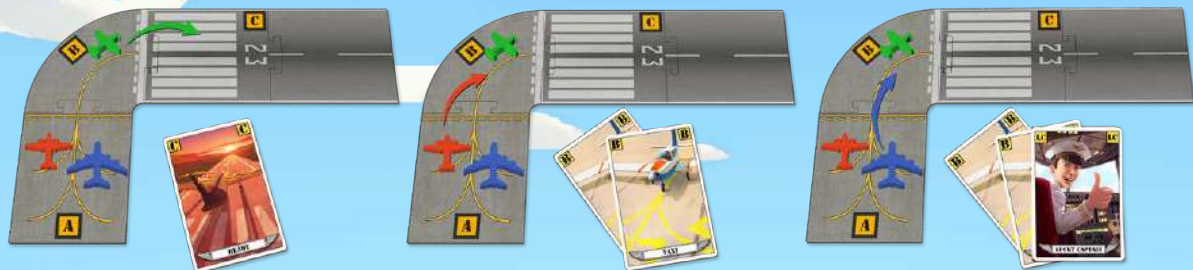
Il giocatore può scartarne 1, 2 o 3.

Ereguire un'azione

Il giocatore può usare le sue carte per eseguire UNA SOLTANTO delle seguenti azioni.

✈ **AVANZARE** - Carte: **A, B, C, D** (Takeoff), **lucky Captain** (carte bianche).

- ◆ Per far avanzare il proprio aereo sulla pista un giocatore deve giocare **1, 2 o 3** carte **A, B, C** o **D**.
- ◆ Gli aerei si spostano seguendo sempre quest'ordine: dall'Hangar verso **A**, poi **B**, poi **C**, poi **D**.
 - **Aerei piccoli: 1 carta**
 - **Aerei medi: 2 carte**
 - **Aerei grandi: 3 carte**



- ◆ Quando il giocatore mette in gioco 1, 2 o 3 carte uguali, le mostra a tutti e fa avanzare il suo aereo sulla pista fino alla lettera successiva.
- ◆ Se si tratta di carte D, il giocatore pesca una carta "Meteo" (v. Meteo).
- ◆ Le carte **lucky Captain** sono carte jolly che possono sostituire qualunque carta **A, B, C** o **D**.

✈ **RITARDO** - Carte **Delay** (carte rosse).

- ♦ Il giocatore può giocare una carta **DELAY** soltanto se l'aereo si trova al punto **B** o **C**.
- ♦ Quando si gioca una carta **DELAY**, il giocatore sceglie l'avversario e l'aereo su cui vuole giocare. Ma il proprietario di quest'aereo ha subito la possibilità di giocare una carta **lucky Captain** che contrasterà la carta **DELAY**. Fatto questo, le carte **lucky Captain** e **DELAY** vengono scartate e l'attacco va a vuoto. Diversamente l'aereo arretra di una casella ($C > B$, $B > A$).
- N.B.:** Il giocatore che ha giocato la carta **lucky Captain** non pesca alcuna carta se non dopo aver terminato il suo turno.

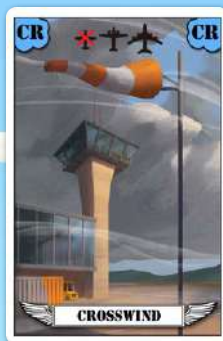
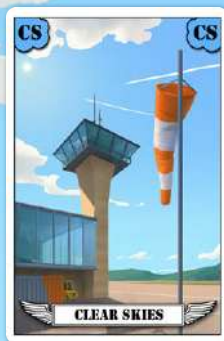


Al termine del suo turno pescherà tante carte quante ne serviranno per ricostituire la sua mano di 6 carte; poi il turno passa al giocatore successivo.

METEO:

Il meteo decide se gli aerei possono o meno decollare, rispettando la loro categoria:

- ✈ **SKY CLEAR:** tutti gli aerei possono decollare.
- ✈ **CROSSWIND:** impedisce il decollo degli aerei piccoli.
- ✈ **FOG:** impedisce il decollo degli aerei medi.
- ✈ **SNOW:** impedisce il decollo degli aerei grandi.



Quando un giocatore vuole fare decollare un aereo, deve verificare il meteo per essere sicuro di poterlo fare, perciò scopre la prima carta Meteo.

- ◆ Di conseguenza:
 - **Se l'aereo non può decollare** il giocatore scarta le sue carte decollo (D), il suo aereo resta fermo dov'è e lui termina il proprio turno.
 - **Se l'aereo può decollare** il giocatore lo ripone dentro la scatola. Se è il suo ultimo aereo, vince immediatamente la partita.



n.B.: quando si finisce un mazzo, si mischiano di nuovo gli scarti per formare un nuovo mazzo.

Fine del Gioco:

Un giocatore vince immediatamente quando fa decollare il suo ultimo aereo.

Varianti:

- ◆ **Florida:** il meteo è sempre positivo. I giocatori non utilizzano le carte Meteo.
- ◆ **Grande aeroporto (per 2 giocatori):** si gioca con 6 aerei ciascuno (3 per 2 colori). I giocatori possono utilizzare gli aerei di 2 colori come fossero di un colore solo.
- ◆ **Classifica (3-4 giocatori):** la partita non finisce immediatamente quando un giocatore avrà fatto decollare tutti i suoi aerei. Gli altri giocatori continuano con lo scopo di definire una classifica delle migliori compagnie aeree.



© 2017 Blue Orange. Lucky Captain e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. Prodotto in Cina. Ideato in Francia.
www.blueorangegames.eu



LUCKY CAPTAIN™

Componentes

- ◆ 100 cartas (92 cartas de acción, 8 cartas de tiempo)
- ◆ 12 aviones de madera (3 de cada color)
- ◆ 1 tablero de juego compuesto por 4 secciones de pista de despegue
- ◆ 4 cartas de hangar (marcadores de jugador)
- ◆ Reglas de juego

Preparación

- ◆ Montad el tablero de juego y colocadlo en el centro de la mesa.
- ◆ Mezclad las cartas de tiempo meteorológico y colocadlas bocabajo formando una pila al final de la pista.
- ◆ Mezclad las cartas de acción y colocadlas bocabajo en la caja al alcance de todos los jugadores.

- ◆ Cada jugador coge los siguientes componentes:

- Una carta de hangar.
- 3 aviones del mismo color (uno pequeño, uno mediano y uno grande) y los coloca sobre su hangar.
- 6 cartas de acción cogidas de encima de la pila.

El jugador más joven juega el primero y el turno pasa luego en el sentido de las agujas del reloj.

Objetivo del juego

Ser el primer jugador en hacer despegar sus 3 aviones.



Preparación inicial para cuatro jugadores

¿Cómo se juega?

En su turno, el jugador puede elegir entre descartar cartas de su mano (1, 2 o 3) o **realizar una acción** (ver más adelante). Después, roba cartas hasta volver a tener 6 en la mano y el turno pasa al siguiente.

Realizar una acción

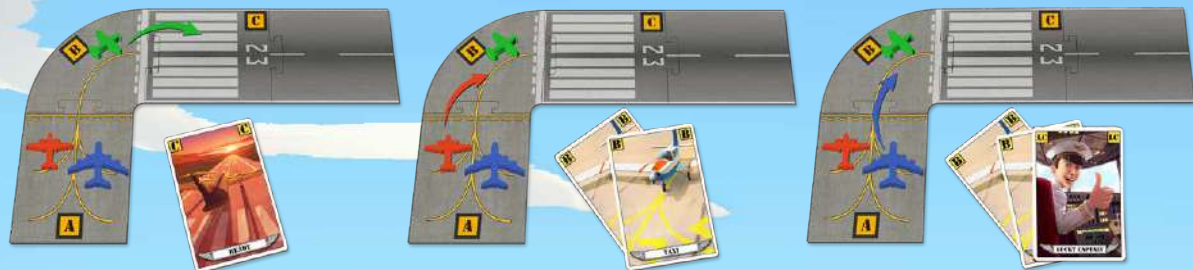
El jugador puede hacer UNA de las siguientes acciones.

✦ **AVANZAR** - El jugador mueve uno de sus aviones utilizando de 1 a 3 de las siguientes cartas: **A, B, C, D**, o **Capitán afortunado**.

♦ El avión se mueve siempre en el orden siguiente: del hangar a la sección **A**, después a la **B**, después a la **C** y finalmente despegue con la **D** (una letra cada vez).

♦ Para avanzar uno de sus aviones a la siguiente posición por la pista de despegue, el jugador debe utilizar un número diferente de cartas **iguales**, dependiendo del tamaño del avión que quiera mover:

- **Avión pequeño: 1 carta**
- **Avión mediano: 2 cartas**
- **Avión grande: 3 cartas**



- ♦ Cuando el jugador juega 1, 2 o 3 cartas iguales, las enseña, avanza su avión por la pista en función de las cartas que ha jugado y después las descarta.
- ♦ Si ha jugado una carta D (o más), entonces debe robar la carta superior del mazo de tiempo (ver TIEMPO METEOROLÓGICO).
- ♦ Las cartas **Capitán afortunado** son comodines y pueden ser usadas como si fueran cualquier otra carta, **A, B, C** o **D**.

✈ **RETRASAR** - El jugador puede retrasar uno de los aviones de sus contrincantes utilizando una **carta de retraso**.

- ♦ El jugador puede jugar una carta de retraso solo en un avión que se encuentre en las secciones B o C de la pista.
- ♦ Cuando un jugador juega una carta de retraso, él elige cuál de los aviones de su oponente quiere retrasar. El jugador puede responder jugando una carta de **Capitán afortunado** para anular el efecto del retraso. Si lo hace, se descartan las dos cartas sin que el retraso tenga efecto. En caso contrario el avión se mueve un espacio hacia atrás (B->A - C->B).

Nota: El jugador que jugó el Capitán afortunado no roba para tener 6 cartas de nuevo hasta el final de su próximo turno.



Una vez que el jugador ha realizado su acción (o descartado cartas) roba hasta tener 6 cartas de nuevo y el turno pasa al siguiente jugador.

TIEMPO METEOROLÓGICO:

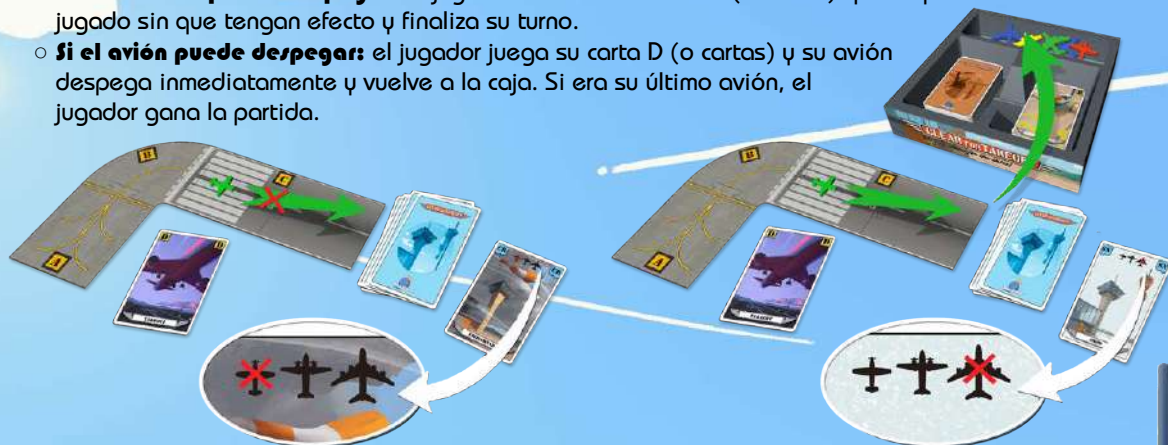
Las cartas de tiempo determinan cuándo un avión puede despegar en función de la meteorología y el tamaño del avión.

- ✈ **CIELO DESPEJADO:** todos los aviones pueden despegar.
- ✈ **VIENTO CRUZADO:** los aviones pequeños no pueden despegar.
- ✈ **NIEBLA:** los aviones medianos no pueden despegar.
- ✈ **NIEVE:** los aviones grandes no pueden despegar.



Cuando un jugador intenta hacer despegar a uno de sus aviones, primero debe verificar que el tiempo se lo permite. Así, después de jugar la carta D, muestra la carta superior del mazo de tiempo meteorológico y sigue las reglas correspondientes.

- **Si el avión no puede despegar:** el jugador descarta la carta D (o cartas) que haya jugado sin que tengan efecto y finaliza su turno.
- **Si el avión puede despegar:** el jugador juega su carta D (o cartas) y su avión despegue inmediatamente y vuelve a la caja. Si era su último avión, el jugador gana la partida.



NOTA: Si en algún momento se acaban las cartas de cualquiera de los mazos, se mezclan las descartadas y se forma uno nuevo con ellas.

Fin del juego

El primer jugador que consiga hacer despegar a su último avión, será el ganador del juego.

Variantes de juego

- ◆ **Florida (principiante):** Las cartas de tiempo meteorológico no se usan en esta variante de juego. Los aviones siempre pueden despegar con una o más cartas D al llegar al final de la pista.
- ◆ **Gran aeropuerto (2 jugadores):** Cada jugador juega con 6 aviones (cada uno coge los de 2 colores). El primer jugador en hacer despegar sus 6 aviones gana el juego.
- ◆ **Ranking (3-4 jugadores):** El juego no finaliza inmediatamente cuando un jugador ha hecho despegar su último avión sino que sigue hasta que todos los aviones despegan. Una vez no quedan aviones en tierra, se elabora un ranking entre los jugadores para saber cuáles han sido las mejores líneas aéreas.



© 2017 Blue Orange. Lucky Captain y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. Fabricado en China. Diseñado en Francia.
www.blueorangegames.eu



LUCKY CAPTAIN™

Conteúdo:

- ◆ 100 cartas (92 cartas de acção, 8 cartas meteorológicas)
- ◆ 12 aviões de madeira
- ◆ 1 tabuleiro de jogo composto por 4 peças que formam a pista
- ◆ 4 cartas hangar (marcadores de jogador)
- ◆ regras ilustradas

Preparação:

- ◆ Monta-se o tabuleiro e coloca-se no centro da mesa.
- ◆ Baralham-se as cartas meteorológicas e colocam-se numa pilha voltadas para baixo, ao lado do tabuleiro de jogo.
- ◆ Baralham-se as cartas de acção e colocam-se na caixa voltadas para baixo, ao alcance de todos os jogadores.
- ◆ Cada jogador retira as seguintes peças:

- uma carta hangar
- 3 aviões da mesma cor (1 pequeno, 1 médio e 1 grande), que são colocados em cima do hangar do jogador.
- 6 cartas de acção, retiradas do cima do baralho

O jogador mais novo é o primeiro a jogar. O jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.

Objectivo do jogo:

Ganha o primeiro jogador a conseguir que os seus três aviões levantem voo.



Preparação para uma partida de 4 jogadores.

Desenvolvimento do jogo:

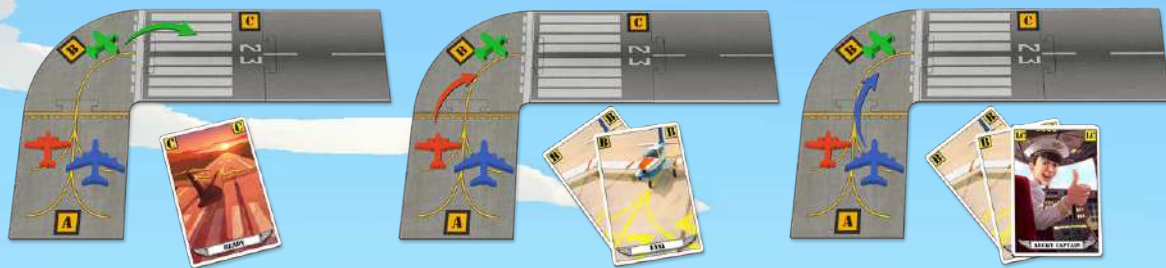
Na sua vez, o jogador deve **descartar cartas** da sua mão (1, 2 ou 3 cartas) OU **realizar uma acção** (explicação abaixo). Depois, o jogador busca até voltar a ter na mão seis cartas. Então, é a vez do jogador seguinte.

Realizar uma acção:

O jogador realiza UMA das seguintes acções:

✦ **AVANÇAR** - O jogador dirige um dos seus aviões, utilizando entre 1 e 3 das seguintes cartas: **A. B. C. D. lucky Captain.**

- Os aviões andam sempre na seguinte ordem: do Hangar para **A**, depois para **B**, depois para **C**, depois para **D** (1 letra de cada vez).
- Para avançar o avião pela pista, o jogador deve jogar um número suficiente de cartas **iguais**, com base no tamanho do avião que pretende mover.
 - Avião pequeno: 1 carta
 - Avião médio: 2 cartas
 - Avião grande: 3 cartas



- Para jogar 1, 2 ou 3 cartas iguais, o jogador mostra as cartas, avança o avião na pista (de acordo com a letra das cartas jogadas), e depois descarta-as.
- Se tiver jogado uma ou mais cartas D, o jogador deve buscar a carta superior do baralho de cartas meteorológicas, para ver se pode avançar o avião (ver METEOROLOGIA).
- As **Cartas lucky Captain** são wild cards: podem substituir qualquer carta **A, B, C** ou **D**.

✈ **ATRASSO** - o jogador pode fazer atrasar o avião de um dos seus adversários, usando uma **Carta de Atraso**:

- ◆ Os jogadores apenas podem jogar cartas de atraso em aviões que estejam nas secções B ou C da pista.
- ◆ Quando jogar uma carta de atraso, o jogador escolhe o avião de um dos seus adversários que quer atrasar. O adversário tem então a hipótese de jogar uma **Carta lucky Captain**, que anula o efeito da carta de atraso. Se o fizer, a carta lucky Captain e a carta de atraso são descartadas sem mais consequências. Se não o fizer, o avião escolhido retrocede uma casa (B -> A -> C -> B).

Nota: O jogador que lançou a carta lucky Captain não bisca cartas para perfazer as 6 até ao fim do seu turno seguinte.



METEOROLOGIA:

O tempo determina se os aviões podem ou não levantar, tendo em conta a carta meteorológica biscada e o tamanho do avião que quer descolar.

- ✈ (CLEAR SKIES) CÉU LIMPO: Todos os aviões podem levantar voo.
- ✈ (CROSSWIND) VENTOS CRUZADOS: Um avião pequeno **NÃO** pode levantar voo.
- ✈ (FOG) NEVOEIRO: Um avião médio **NÃO** pode levantar voo.
- ✈ (SNOW) NEVE: Um avião grande **NÃO** pode levantar voo.



Quando um jogador tenta que um dos seus aviões descole, deve verificar se o tempo o permite. O jogador revela a carta meteorológica de cima do baralho e segue as suas regras.

- **Se o avião NÃO estiver autorizado a levantar:** o jogador descarta a(s) carta(s) D que tiver jogado, sem consequências. O seu turno acabou.
- **Se o avião ESTIVER autorizado a levantar:** o jogador joga a(s) suas carta(s) D e o avião levanta vôo (é colocado fora do jogo). Se for o último avião do jogador, este vence o jogo.



NOTA: se algum baralho ficar sem cartas, baralham-se as cartas descartadas e forma-se um novo baralho.

Fim do jogo:

Um jogador ganha o jogo assim que o seu último avião seja autorizado a levantar vôo.

Variantes:

- ◆ **Flórida (Principiante):** Não se utilizam as cartas meteorológicas. (Sempre que um jogador jogar cartas D suficientes, os aviões estão autorizados a descolar.)
- ◆ **Grande Aeroporto (2 jogadores):** Os jogadores jogam com 6 aviões (cada um escolhe 2 cores e joga-se como se os aviões fossem todos da mesma cor). O primeiro jogador a conseguir que os seus 6 aviões descolem vence o jogo.
- ◆ **Ranking (3-4 jogadores):** O jogo não acaba logo que um jogador consiga que o seu terceiro avião descole, mas continua até que todos os jogadores tenham conseguido descolar os seus aviões. Os restantes jogadores continuam a jogar para estabelecer o ranking das melhores companhias aéreas.



© 2017 Blue Orange. Lucky Captain e Blue Orange são marcas registadas da Blue Orange. Jogo editado e distribuído sob licença de Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França. Fabricado na China. Desenvolvido em França. www.blueorangegames.eu



LUCKY CAPTAIN™

Spelmateriaal:

- ◆ 100 kaarten (92 actiekaarten, 8 weerkaarten)
- ◆ 12 houten vliegtuigen
- ◆ 1 speelbord bestaande uit 4 stukken startbaan
- ◆ 4 hangarkaarten (kleuraanduiding van de spelers)
- ◆ geïllustreerde spelregels

Opstelling:

- ◆ Monteer het speelbord en plaats het in het midden van de tafel.
- ◆ Schud de stapel weerkaarten en leg ze in een dek naast het speelbord met zichtbare zijde naar beneden.
- ◆ Schud de actiekaarten en leg ze met zichtbare zijde naar beneden in de doos, binnen het bereik van de spelers.

- ◆ Elke speler neemt dan de volgende voorwerpen:

- Een hangark kaart
- 3 vliegtuigen (van dezelfde kleur, 1 klein, 1 middelgroot en 1 groot) die op de hanger (loods) van de speler geplaatst worden.
- 6 actiekaarten die van het dek getrokken worden

De jongste speler begint aan de eerste ronde en het spel verloopt dan verder met de klok mee.

Doel van het spel:

De eerste speler die 3 van zijn vliegtuigen doet opstijgen, wint het spel.



Opstelling voor een partij met 4 spelers

Het spel spelen:

De speler die aan de beurt is, moet OFWEL kaarten terugleggen op de aflegstapel (1, 2 of 3 kaarten van zijn hand) OFWEL een actie ondernemen (zie uitleg hieronder). In het eerste geval trekt hij genoeg kaarten om zijn hand terug op zes kaarten te brengen. Dan is het de beurt aan de volgende speler.

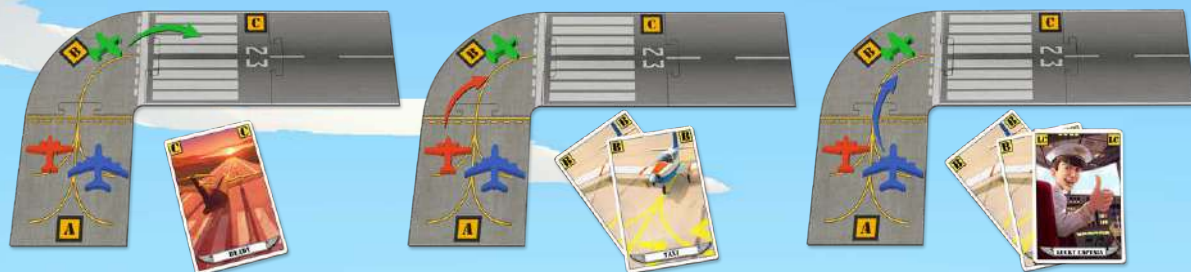
Een actie ondernemen:

De speler onderneemt een van de volgende acties:

✦ **ADVANCE** - hij verplaatst één van zijn vliegtuigen, met behulp van 1, 2 of 3 van de volgende kaarten: **A, B, C, D, lucky Captain**.

- ◆ De vliegtuigen bewegen altijd in de volgende volgorde: van de Hangar naar A, dan naar B, dan naar C, dan naar D (1 letter per beurt).
- ◆ Om zijn vliegtuig op de startbaan te doen vorderen, moet de speler genoeg identieke kaarten spelen, naargelang de grootte van het vliegtuig dat hij wil verplaatsen:

- **Klein vliegtuig: 1 kaart**
- **Middelgroot vliegtuig: 2 kaarten**
- **Groot vliegtuig: 3 kaarten**



- ◆ Wanneer de speler 1, 2 of 3 identieke kaarten speelt, dan toont hij die, verplaatst zijn vliegtuig naar de startbaan met de letter die op de gespeelde kaarten staat, en ontdoet zich dan van die kaarten (aflegstapel).
- ◆ Als hij een D-kaart (of D-kaarten) speelt, dan moet hij de bovenste kaart van het weerkaartendek trekken en omdraaien (zie: WEEER).
- ◆ De **lucky Captain kaarten** doen dienst als Jokers die zowel de **A**-, **B**-, **C**- of **D**-kaarten kunnen vervangen.

✈ **DELAY** - de speler vertraagt één van de vliegtuigen van zijn tegenstander door middel van een **Delay kaart**:

- ◆ De speler kan enkel een Delay kaart spelen voor een vliegtuig dat zich op dat moment op het B- of C-gedeelte van de startbaan bevindt.
- ◆ Wanneer een speler een Delay kaart speelt, dan kiest hij het vliegtuig van zijn tegenstander dat hij wenst te vertragen. Zijn tegenstander heeft dan de mogelijkheid om onmiddellijk een **lucky Captain kaart** te spelen, die het effect van de Delay kaart teniet doet. In dit geval worden zowel de Lucky Captain kaart als de Delay kaart zonder enig effect uit het spel verwijderd. Zo niet, dan wordt het gekozen vliegtuig achteruitgeschoven naar het vorige startbaangedeelte (van B naar A, of van C naar B).

Opmerking: de speler die de lucky Captain kaart heeft gespeeld, moet tot het einde van zijn volgende beurt wachten om zijn hand terug op zes kaarten te brengen.

Nadat de actieve speler zijn actie heeft ondernomen (of zijn kaarten op de aflegstapel heeft gelegd), trekt hij genoeg kaarten om zijn hand terug op zes kaarten te brengen voordat de volgende speler aan de beurt is.



WEER:

Het weer bepaalt of een vliegtuig klaar is om op te stijgen, op basis van de getrokken weerkaart en de grootte van het vliegtuig dat men wil doen opstijgen.

- ✈ **HELDERE HEMEL:** alle vliegtuigen mogen opstijgen
- ✈ **ZIJWIND:** een klein vliegtuig mag niet opstijgen.
- ✈ **MIST:** een middelgroot vliegtuig mag niet opstijgen.
- ✈ **SNEEUW:** een groot vliegtuig mag niet opstijgen.



Als een speler probeert om een van zijn vliegtuigen te doen opstijgen, moet hij eerst nagaan of de weersomstandigheden het toelaten. Hij draait de bovenste weerkaart om en volgt dan de regels van de getoonde weerkaart.

- o **Als het vliegtuig niet klaar is voor het opstijgen.** dan legt de speler de gespeelde D-kaart(en) terug zonder enig effect en beëindigt zijn beurt.
- o **Als een vliegtuig klaar is om op te stijgen.** dan speelt de speler zijn D-kaart(en) en stijgt zijn vliegtuig op (het verlaat het spel). Als het zijn laatste vliegtuig was, dan wint hij meteen de partij.



OPMERKING: als een van beide dekken uitgeput raakt, schud dan de aflegstapel om een nieuw dek te vormen.

Einde van het spel:

Een speler wint het spel zodra zijn laatste vliegtuig is opgestegen.

Varianten:

- ♦ **Florida (beginner):** de weerkaarten worden niet meer gebruikt. (De vliegtuigen zijn dan altijd klaar om op te stijgen wanneer een speler genoeg D-kaarten speelt).
- ♦ **Grand Airport (2 spelers):** beide spelers spelen met 6 vliegtuigen (elke speler neemt 2 kleuren), alsof ze allemaal van dezelfde kleur waren. De eerste speler die al zijn 6 vliegtuigen doet opstijgen, wint het spel.
- ♦ **Ranking (3-4 spelers):** het spel eindigt niet onmiddellijk wanneer een speler zijn derde vliegtuig doet opstijgen. Het spel gaat door totdat alle spelers hun vliegtuigen hebben laten opstijgen. De andere spelers blijven doorspelen om zodoende een klassement op te stellen met alle spelers en zo de beste luchtvaartmaatschappij aan te duiden.



© 2017 Blue Orange. Lucky Captain en Blue Orange zijn merknamen van Blue Orange. Spel gepubliceerd en verspreid onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. Vervaardigd in China. Ontworpen in Frankrijk. www.blueorangegames.eu