

# Jet Set

per 2-6 giocatori, da 10 anni in su

## Vola verso la ricchezza e la fama con la tua linea aerea internazionale!

L'Europa è sommersa dalle occasioni di viaggio, e tocca a te realizzarle! Compra i diritti per le rotte strategiche e collega con i tuoi aerei le più famose città europee!

Una compagnia aerea costa, quindi devi iniziare a guadagnare con brevi tragitti, prima di poter ottenere le lunghe tratte più importanti. Quando arriva il tempo delle vacanze, devi essere pronto a soddisfare con i tuoi voli le richieste dei viaggiatori per arrivare nel Jet Set!

### Contenuto

52 carte di volo per tragitti brevi  
(30 x 1 punto, 20 x 3 punti, 2 x vacanze)

42 carte di volo per tragitti lunghi  
(20 x 5 punti, 20 x 7 punti, 2 x vacanze)

18 carte del volo finale

1 serie di carte-denaro  
(1, 2, 5, 10, 20 e 50)

1 libretto con le regole del gioco  
(lo stai leggendo.)

6 carte di riepilogo

144 aerei in sei colori

180 segnalini in sei colori

1 tabellone  
(vedi pagina successiva)

## **Tabellone**

*Mazzo delle carte per i tragitti lunghi*

*Carte per i tragitti lunghi disponibili*

*Mazzo delle carte per i tragitti brevi*

*Carte per i tragitti brevi disponibili*

*Le carte vacanze scoperte vengono posate qui*

*Collegamento aereo – una linea diretta che collega due città. Gli aerei vengono collocati sulla linea.*

*Proprietario del collegamento – Qui vengono collocati i segnalini del proprietario del collegamento*

*Nome della città*

*NOTA: i colori dei collegamenti aerei servono solo a distinguerli più facilmente, non hanno nessun'altra funzione nel gioco.*

*Tabellone di Jet Set pronto per una partita con quattro giocatori*

[Page 3]

## **Preparazione del gioco**

### **Preparazione delle carte di volo**

Prendere le 2 carte vacanze dal mazzo con le carte per i tragitti brevi (violetto) e mescolare le carte restanti. Disporre accanto al tabellone una fila scoperta di carte per i tragitti brevi dal valore di 1 punto. Quando si trova una carta da 3 punti, la si accantona; verrà rimessa nel mazzo alla fine. Il numero delle carte scoperte disposte sul tavolo deve essere pari al doppio del numero dei giocatori (eccezione: nel caso di 2 giocatori vengono disposte 6 carte). A questo punto si sistema il mazzo delle restanti carte per i tragitti brevi come descritto in seguito.

Prendere le due carte vacanze dal mazzo con le carte per i tragitti lunghi (azzurro) e mescolare le carte restanti. Disporre accanto al tabellone una fila scoperta di carte per i tragitti lunghi. Il numero delle carte scoperte disposte deve essere pari al numero dei giocatori (eccezione: nel caso di 2 giocatori vengono disposte 3 carte). A questo punto si sistema il mazzo delle restanti carte per i tragitti lunghi come descritto in seguito.

Sistemazione dei mazzi delle carte di volo: Quando le file con le carte scoperte sono state disposte, i due mazzi (tragitti brevi e tragitti lunghi) con le carte restanti vengono sistemati in due colonne come segue, con il dorso rivolto verso l'alto:

8 carte (2-3 giocatori)

11 carte (4 giocatori)

14 carte (5 giocatori)

17 carte (6 giocatori)

5 carte di volo +

1 carta vacanze

(mischiate)

5 carte (2-3 giocatori)

6 carte (4 giocatori)

7 carte (5 giocatori)

8 carte (6 giocatori)

1 carta vacanze

Resto del mazzo

Impilare il mazzo e collocarlo di fianco alla fila corrispondente.

[Page 4]

Ciascun giocatore sceglie un colore, prende una carta di riepilogo, nonché gli aerei e i segnalini del colore scelto. Le carte del volo finale vengono mescolate e ciascun giocatore ne riceve due. Le altre carte del volo finale vanno accantonate senza essere guardate. Ogni giocatore guarda le sue carte del volo finale e le tiene nascoste agli altri.

Accanto al tabellone viene collocata la banca e uno dei giocatori assume il ruolo di banchiere. Ogni giocatore riceve dal banchiere una somma iniziale di 30 €

Inizia il gioco il giocatore che nella sua vita ha visitato il maggior numero di città indicate sul tabellone.

## **Svolgimento del gioco**

Al proprio turno ogni giocatore riempie, se necessario, le file delle carte di volo, quindi compie una delle seguenti azioni: dispone aerei, rileva una carta di volo o incassa un utile. I punti per la vittoria vengono raccolti tramite le carte di volo. Vince il giocatore con il maggior numero di punti.

#### Turno di gioco:

Ogni turno è composto di due fasi: la fase delle carte di volo e quella d'azione. Quando un giocatore ha concluso entrambe le fasi, passa il turno al giocatore alla sua sinistra.

#### Fase delle carte di volo:

Ogni fila di carte di volo scoperte ha un numero minimo di carte pari al numero dei giocatori (eccezione: in caso di 2 giocatori il numero minimo è di 3 carte). Quando in una delle file ci sono meno carte, vengono scoperte dal mazzo corrispondente tante carte quante ne servono per raggiungere il numero minimo necessario.

Se a un giocatore le carte disposte sul tavolo non piacciono, durante la fase delle carte di volo può pagare alla banca la somma di 1 € e aggiungere carte a una delle file (carte per i tragitti brevi oppure carte per i tragitti lunghi) fino al raggiungimento del numero massimo di carte possibili. Può anche scegliere di pagare 2 € per aggiungere carte a entrambe le file (attenzione: il prezzo di 1 € è per fila, non per carta). Il numero massimo di carte per fila è pari al doppio del numero dei giocatori (ad esempio 8 carte per una partita con 4 giocatori). (Eccezione: in caso di 2 giocatori il numero massimo è di 6 carte per ogni fila). Il giocatore non è obbligato a raggiungere il numero massimo di carte e se lo desidera può fermarsi prima.

Se si paga per disporre nuove carte durante la fase delle carte di volo, questo avviene prima della fase d'azione e non conta come azione del turno.

Una volta scoperte due carte vacanze, per il resto del gioco si salta la fase delle carte di volo.

[Page 5]

#### Fase d'azione:

Durante la fase d'azione i giocatori possono compiere una delle cinque azioni seguenti. Tre di queste azioni permettono di collocare aerei sul tabellone, una di rilevare una carta di volo e una di incassare un utile.

#### **1 – Disporre aerei su un collegamento libero**

Quando sul settore di proprietà del collegamento (il cerchio sul simbolo dell'aereo) non ci sono segnalini, il giocatore può acquistare questo collegamento e disporci degli aerei. Il giocatore paga alla banca il prezzo del collegamento (scritto nel cerchio: 4 €, 5 €, 6 € o 7 €), più 5 € per ciascun aereo. Deve collocare almeno un aereo sul collegamento, ma può scegliere di metterne di più. Sistema un segnalino del suo colore sul settore di proprietà del

collegamento e colloca gli aerei a piacere sul collegamento acquistato, che gli apparterrà fino alla fine del gioco [vedi ESEMPIO 1].

## **2 – Disporre aerei sui propri collegamenti**

Se il giocatore possiede già dei collegamenti, può collocare degli aerei su uno o più di questi. Questa è l'unica azione che permette di disporre aerei su più di un collegamento nel corso del medesimo turno.

Per questa azione il giocatore deve essere in possesso di tutti i collegamenti su cui desidera collocare degli aerei. Su ogni collegamento possono essere disposti più aerei. Il giocatore deve contare il numero di aerei sistemati e il numero di collegamenti su cui vengono posti.

*ESEMPIO 1: il giocatore verde desidera disporre due aerei sul collegamento libero tra Milano e Roma. Paga 10 € per i due aerei (5 € per aereo) e 6 € per il collegamento, cioè 16 € in tutto. Poi mette un segnalino verde sul settore di proprietà del collegamento e colloca due aerei sul collegamento stesso.*

## **Azioni del giocatore**

Scegliere un'azione:

- 1 – Disporre aerei su un collegamento libero
- 2 – Disporre aerei sui propri collegamenti
- 3 – Collocare aerei su un collegamento di un altro giocatore
- 4 – Rilevare una carta di volo
- 5 – Incassare un utile

[Page 6]

Il giocatore paga alla banca 5 € per ogni aereo collocato. Inoltre paga una tassa di servizio il cui importo dipende dal numero di collegamenti sui quali si dispongono aerei:

<u>Collegamenti</u>	<u>Tassa di servizio</u>
1	2 €
2	5 €
3	10 €
4	15 €
5	20 €

6  
...ecc.                      25 €  
                                    (5 €per ogni ulteriore collegamento)

[Vedi ESEMPIO 2] Per comodità la tabella con la tassa di servizio è riportata anche sulle carte di riepilogo.

### **3 – Disporre aerei su un collegamento di un altro giocatore**

Un giocatore può collocare degli aerei sul collegamento di un avversario e quest'ultimo non può opporsi. Durante l'azione si può disporre più di un aereo, ma tutti sullo stesso collegamento.

Per ogni aereo collocato, il giocatore paga 5 € alla banca e 5 € al giocatore a cui appartiene il collegamento. Un aereo gli costa quindi in tutto 10 € divisi tra il proprietario e la banca. Nel gioco un collegamento può appartenere a un solo proprietario, ma più giocatori possono disporre contemporaneamente i loro aerei su uno stesso collegamento [vedi ESEMPIO 3].

*ESEMPIO 2: il viola possiede già i collegamenti tra Parigi e Londra e tra Londra e Dublino. Il giocatore colloca due aerei sul collegamento tra Parigi e Londra e un aereo su quello tra Londra e Dublino. Paga 15 € per tre aerei (5 € ad aereo) e una tassa di servizio di 5 €, perché gli aerei collocati sono distribuiti su due diversi collegamenti (vedi la tabella con le tasse di servizio). Il giocatore viola quindi paga in tutto 20 € alla banca.*

*ESEMPIO 3: il viola possiede il collegamento tra Londra e Dublino, su cui l'arancione colloca 2 aerei. Il giocatore arancione paga 10 € alla banca (5 € ad aereo) e 10 € al giocatore viola.*

[Page 7]

### **4 – Rilevare una carta di volo**

Con quest'azione il giocatore può rilevare una carta di volo per tragitti brevi o per tragitti lunghi tra quelle scoperte sul tavolo. Come condizione, il giocatore deve avere almeno un aereo su ciascuno dei collegamenti che compongono una delle possibili rotte continue dalla città di partenza a quella di arrivo.

Il giocatore rimuove un aereo del proprio colore da ciascun collegamento di questa rotta e lo ripone nella propria riserva di aerei. In seguito prende la carta di volo e la posa davanti a sé sul tavolo.

Se il giocatore ha fino a cinque carte di volo, pone sulla carta 3 segnalini. Dalla sesta carta in poi mette solo 2 segnalini. Vengono usati gli stessi segnalini utilizzati per segnalare la proprietà di un collegamento sul tabellone. I segnalini sulle carte vengono utilizzati al momento di incassare un utile.

Il numero nell'angolo superiore sinistro della carta di volo indica quanti punti vale la carta [vedi ESEMPIO 4].

Un giocatore può rilevare allo stesso modo anche una carta di volo finale. In questo caso valgono condizioni ed effetti ulteriori. A questo proposito si rimanda a pagina 9, „Tempo di vacanza“.

*ESEMPIO 4: il verde vuole rilevare la carta di volo da 3 punti da Amburgo a Monaco. La sua rotta è: Amburgo-Berlino-Monaco. Rimuove un aereo verde dal collegamento Amburgo-Berlino e uno dal collegamento Berlino-Monaco. Prende la carta di volo, la posa scoperta davanti a sé e vi pone sopra 3 segnalini.*

[Page 8]

## **5 – Incassare un utile**

Il giocatore può scegliere come azione di incassare utili dalla banca. Ogni carta di volo che possiede gli procura un utile. Le carte più nuove (con segnalini) portano più utili delle carte più vecchie (senza segnalini).

Il giocatore riceve dalla banca 5 € per ogni carta di volo con almeno un segnalino e 2 € per ogni carta senza segnalini. Una volta compiuta l'azione, viene rimosso un segnalino da ogni carta. Il punteggio di una carta non influisce sull'utile. [Vedi ESEMPIO 5].

*ESEMPIO 5: nella fase d'azione l'arancione incassa un utile. Il giocatore possiede 6 carte di volo. Riceve 5 € per ciascuna delle 4 carte con segnalini e 2 € per tutte le altre. Ottiene dalla banca  $20 € + 4 € = 24 €$ . Poi rimuove un segnalino da tutte le sue carte che ancora ne hanno.*

**ATTENZIONE:** ogni giocatore può scegliere sempre una sola azione per ciascun turno. Non può quindi collocare aerei sul tabellone e rilevare una carta di volo nello stesso turno.

## **NOTA STRATEGICA:**

In Jet Set il denaro è molto scarso e l'unico modo di ottenerlo è tramite le carte di volo rilevate. Per questo è importante, all'inizio del gioco, rilevare almeno una delle carte per tragitti brevi da un punto, ed è consigliabile rilevarne due.

Il primo turno dovrebbe essere usato per acquistare un collegamento corrispondente a una delle carte di volo da un punto disposte sul tavolo. Il secondo turno dovrebbe essere usato o per rilevare la carta di volo o per acquistare un altro collegamento corrispondente a un'altra carta da un punto.

Le due carte del volo finale ricevute e le carte per tragitti lunghi scoperte sono utili al giocatore per scegliere quali carte da un punto rilevare. Non bisogna trascurare le carte da un punto, o si rischia di uscire dal gioco già al terzo turno per mancanza di utili.

## Fine del gioco

### Tempo di vacanza:

In ciascun mazzo delle carte di volo si trovano due carte vacanze. Quando una di esse viene scoperta, viene collocata sul primo settore del tabellone e si continua il gioco. Quando viene scoperta una seconda carta vacanze (non necessariamente dello stesso mazzo della prima), la si pone sul secondo degli appositi spazi del tabellone. È arrivato il tempo delle vacanze e la fine della partita si avvicina.

Non appena viene scoperta la seconda carta vacanze, le due file di carte vengono riportate al numero massimo di carte di volo e le carte restanti vengono accantonate. Se, riempiendo la fila, si scopre un'altra carta vacanze, questa viene semplicemente ignorata e messa da parte. Per il resto della partita non vengono più scoperte altre carte di volo e si salta la fase delle carte di volo.

Si può continuare a compiere tutte le azioni previste nella fase d'azione. Da questo momento in poi il giocatore, se sceglie l'azione 4, può anche decidere, invece di rilevare una delle carte di volo scoperte in una delle due file, di rilevare una delle due carte del volo finale ricevute all'inizio del gioco. Le carte del volo finale si rilevano esattamente come le altre, allontanando un aereo da ciascun collegamento che compone la rotta (vedi la sezione „Rilevare una carta di volo“ a pagina 7). Per rilevare una delle proprie carte del volo finale valgono inoltre le seguenti regole:

- Le carte del volo finale non possono essere rilevate prima che siano state scoperte due carte vacanze.
- Si possono rilevare solo le proprie carte di volo, non quelle di un altro giocatore.
- Sulle carte del volo finale sono riportati i nomi di 3 città. Queste devono essere raggiunte nell'ordine indicato sulla carta [vedi ESEMPIO 6a].
- Durante il volo ogni collegamento può essere utilizzato una sola volta [vedi ESEMPIO 6b].
- Sulle carte del volo finale rilevate non vengono collocati segnalini.
- Ogni giocatore può rilevare solo una delle due carte del volo finale ricevute all'inizio. Non appena un giocatore rileva una delle sue carte del volo finale, accantona l'altra.



Quando un giocatore ha giocato la sua carta di volo finale, fino al termine della partita non può più compiere altre azioni. Invece di compiere un'azione, al suo turno colloca un aereo sulla sua carta di volo finale. Ogni aereo su questa carta dà un bonus di due punti utili per la vittoria.

[Page 10]

*ESEMPIO 6: il rosso rileva la propria carta di volo finale: da Milano a Dublino a Bordeaux.*

**Rotta a:** *Dublino – Londra – Parigi – Bordeaux – Madrid – Milano*

*ERRATO: Con questa rotta le città non vengono visitate nell'ordine dato sulla carta:  
da Milano a Dublino a Bordeaux*

**Rotta b:** *Milano – Parigi – Londra – Dublino – Londra – Parigi – Bordeaux.*

*ERRATO: Con questa rotta i collegamenti Londra-Dublino e Parigi-Londra vengono usati due volte.*

**Rotta c:** *Milano – Parigi – Amsterdam – Dublino – Londra – Parigi – Bordeaux.*

*GIUSTO! La rotta parte da Milano, passa per Dublino e termina a Bordeaux.*

*Attenzione: si può sì passare due volte per la stessa città (in questo caso Parigi), ma solo utilizzando due collegamenti diversi.*

[Page 11]

#### Fine della partita:

La partita termina quando si verifica una di queste condizioni:

- Tutti i giocatori hanno giocato la loro carta di volo finale.
- Uno dei giocatori colloca il quinto aereo sulla sua carta di volo finale.

#### Punteggio e vittoria:

I punti validi per la vittoria di un giocatore risultano dalla somma di tutti i punti delle sue carte di volo. Le carte di volo per tragitti lunghi e brevi riportano stampato il relativo punteggio. Una carta di volo finale vale 10 punti, più 2 punti per ogni aereo che vi è collocato. [Vedi ESEMPIO 7].

Vince il giocatore con il punteggio più alto. In caso di parità vince quello con più denaro.

*ESEMPIO 7: il rosso ha 2 aerei sulla sua carta di volo finale, questa quindi vale 14 punti (10 punti più 2 per ogni aereo). Inoltre ha 4 carte di volo da 1 punto, 2 carte da 5 e 3 carte da 7 punti. Totalizza quindi  $14 + 4 + 10 + 21 = 49$  punti.*

[Page 12]

## Credits

Autore del gioco: Kris Gould  
Grafica: Mike Raabe  
Editor: Kristina Raabe  
Webdesign: Keith van Kirk  
Produzione del gioco: Ludo Fact GmbH  
Traduzione italiana: Cristiana Francone

Hanno provato il gioco:

Dan Roberts  
Paula Shoudy-Roberts  
Steven Roberts  
T. Brian Wagner  
Doug Decker  
Michael Garman  
Ed Schultz  
Elsa Schultz  
Peter Schultz  
Melody Schultz  
Nikki Schultz  
Jonathan Franklin  
Christopher Rao  
Nathan Beeler  
Raymond Burke  
Cecily Burke  
Diane Scirica  
Dale Romney  
Adam Romney  
Grant Romney

... e molti, molti altri giocatori di The Gathering of Friends.

Un ringraziamento speciale ad Alan Moon, che ci ha dato una splendida occasione per provare il gioco!

Jet Set è prodotto da:

Wattsalpoag Games  
1595 NW Gilman Blvd. Suite 7

Issaquah, WA 98027  
USA

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

NOTA:

Amsterdam = Amsterdam

Athens = Atene

Barcelona = Barcellona

Belgrade = Belgrado

Berlin = Berlino

Bordeaux = Bordeaux

Copenhagen = Copenhagen

Dublin = Dublino

Edinburgh = Edimburgo

Frankfurt = Francoforte

Hamburg = Amburgo

Lisbon = Lisbona

London = Londra

Madrid = Madrid

Marseilles = Marsiglia

Milan = Milano

Munich = Monaco

Oslo = Oslo

Paris = Parigi

Rome = Roma

Seville = Siviglia

Stockholm = Stoccolma

Vienna = Vienna

Warsaw = Varsavia