



 **PDX**

**LIVRET DE RÈGLES**



**Vous êtes le dirigeant d'une compagnie aérienne et vous lancez un nouveau hub à PDX, l'aéroport de Portland, dans l'Oregon.**

Votre mission est de bâtir un réseau de destinations à travers le monde. Réservez des destinations, améliorez votre terminal, obtenez les services requis et assignez des destinations à vos portes d'embarquement. Gagnez des points de victoire supplémentaires en ouvrant des bureaux correspondant à vos destinations et en lançant des campagnes publicitaires. Les joueurs jouent chacun leur tour jusqu'à ce que l'aéroport atteigne sa capacité maximale, puis faites le total des points de chaque joueur pour déterminer le vainqueur.

## SOMMAIRE

Le livret de règles est organisé de manière à ce que vous appreniez facilement et intuitivement les règles. Consultez la dernière page pour l'aperçu des règles et l'ordre des tours, et utilisez le livret de règles comme référence en cas de besoin.

- |  |  |
|--|--|
|  <b>Contenu du jeu</b> Page 3  |  <b>Scores</b> Pages 10-11<br>Exemples de scores                    |
|  <b>Mise en place</b> Pages 4-5  |  <b>Valises</b> Page 11<br>Poser, Récupérer                         |
|  <b>Déroulement du jeu</b> Page 6  |  <b>Fin de tour</b> Page 12  |
|  <b>Ouvriers</b> Page 6   |  <b>Fin de partie</b> Page 12                                     |
|  <b>Destinations</b> Page 7<br>Réserver, Assigner, Réorganiser                         |  <b>Référence</b> Page 13<br>FAQ, Icônes                          |
|  <b>Avions</b> Pages 8-9<br>Louer, Atterrir, Annuler des vols                          |  <b>Extensions</b> Pages 14-15<br>Actions en bourse, Spécialistes |
|  <b>Construire</b> Page 9<br>Améliorer, Portes d'embarquement supplémentaires, Bureaux |  <b>Mode solo</b> Page 15   |
|  <b>Campagnes publicitaires</b> Page 10<br>Lancer                                      |  <b>Aperçu des règles</b> Dos                                     |

*Astuce !*

## VIDÉOS ET LIVRET DE RÈGLES NUMÉRIQUE

Il est parfois plus facile d'apprendre avec une vidéo. Rendez-vous sur notre site pour des tutoriels vidéo, des règles traduites et d'autres ressources sur <https://waterworks.studio/pdx>



Peaky Board Gamer & Let's Table It expliquent la mise en place et les règles (English).



Le livret de règles numérique PDX inclut des exemples et une fonction de recherche.



Tout ce dont vous avez besoin pour gérer votre compagnie aérienne.



1 x plateau Terminal

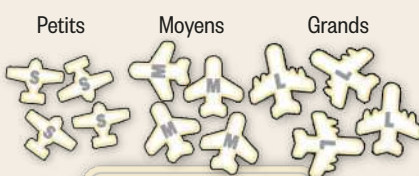


4 x plateaux Terminal passagers



4 x Ouvriers

8 x Valises



Petits

Moyens

Grands

12 x Avions  
4 de chaque type



4 x Aides de jeu



jeton Premier



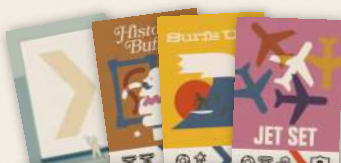
Porte moyenne

Grande Porte

12 x Améliorations Porte d'embarquement



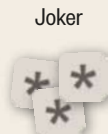
4 x Portes d'embarquement supplémentaires



14 x Cartes Campagne publicitaire



72 x Destinations



Joker



116 x jetons Service  
13 de chaque type + 12 Jokers



28 x jetons Activité



36 x Bureaux de service

## EXTENSIONS



16 x cartes Action ordinaire



10 x Spécialistes



2 x Dés solo

## MODE SOLO



## MISE EN PLACE DES JOUEURS

Bienvenue dans votre terminal passagers. Assignez des destinations à vos Portes d'embarquement et améliorez-le pour étendre votre offre.

**A Plateau Terminal passagers**  
Choisissez une couleur et prenez le plateau correspondant, les valises et l'ouvrier.

**B Valises**  
Placez vos 2 valises sur votre plateau.

**C Réserve de jetons**  
Commencez avec 1 \* jeton Service joker. Vous y stockerez les jetons Service et Activité au fur et à mesure. Vous devez dépenser ou défausser jusqu'à atteindre votre capacité de 6 jetons à la fin de votre tour.

**D Ouvrier**  
Placez votre ouvrier à côté de votre plateau.

**E Jeton Premier joueur**  
La dernière personne à s'être rendue dans un aéroport devient le premier joueur. Donnez-lui le jeton, et elle démarrera la partie.

## VARIANTE DÉBUTANT

Donnez aux nouveaux joueurs des tuiles de destination et un petit avion pour accélérer le début de la partie.

**F Destinations :** piochez au hasard dans la boîte 1 tuile Destination de chaque type (1 • court, 1 •• moyen et 1 ••• long courrier) et placez-les dans votre Réserve de destinations.



**G Hangar :** prenez le petit avion le plus proche de la fin de la piste et placez-le dans votre Hangar.



*Astuce !*

**Pour une première partie plus courte :** réduisez le nombre de tuiles Destination dans chaque pile de 1.

Une fois le jeu mieux maîtrisé, nous recommandons d'ignorer la Variante débutant lors des parties suivantes pour profiter pleinement de l'expérience PDX.



## LE PLATEAU TERMINAL

Là où toute l'action se déroule.

- 1 Réserve générale**  
Placez les jetons Service carrés, les jetons d'activité ronds, les Portes d'embarquement supplémentaires, les tuiles Amélioration et le paquet de cartes Campagne publicitaire dans une réserve à côté du plateau pour y accéder facilement.

- 2 Plateau terminal**  
Placez le plateau Terminal au centre de la table.

- 3 Piste**  
Placez un certain nombre d'avions sur la piste dans un ordre aléatoire, selon le nombre de joueurs indiqué ci-dessous. Remettez les avions inutilisés dans la boîte. Pour chaque joueur utilisant la variante débutant, prenez le petit avion le plus éloigné dans la file et placez-le dans son hangar.

- 2 joueurs : 2 avions de chaque type
- 3 joueurs : 3 avions de chaque type
- 4 joueurs : 4 avions de chaque type

### Marché des destinations

### Présentoir des campagnes publicitaires

### Bureaux exécutifs

- 4 Présentoir des bureaux**  
Mélangez et formez 3 piles égales de bureaux et placez-les face visible dans le présentoir des bureaux.

- 5 Marché des destinations**  
Mélangez et placez 8 piles de destinations face visible au centre du plateau.

- 2 joueurs : piles de 4
- 3 joueurs : piles de 5
- 4 joueurs : piles de 6

- 6 Campagnes publicitaires**  
Mélangez les cartes Campagne publicitaire et placez 4 cartes face visible dans le présentoir. Placez le reste des cartes en une pile face cachée à côté du plateau.

6 destinations ou plus ••• long courrier en haut des piles peuvent être difficiles à gérer. Si votre groupe ne souhaite pas relever ce défi, vous pouvez reformer les piles.

L'objectif de PDX est de marquer le plus de points grâce aux destinations, aux bureaux privés et aux campagnes publicitaires.

## PHASES DE TOUR

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire.. Chaque tour est composé de 5 phases dans cet ordre :

- Faire atterrir les avions** (Page 8) : déplacez chacun de vos avions vers la destination suivante pour obtenir des jetons et réaliser des actions.
- Récupérer les valises** (Page 11) (facultatif) : récupérez les valises posées lors des tours précédents pour réaliser des actions.
- Déplacer votre ouvrier** (Page 6) : déplacez votre ouvrier vers un nouveau bureau pour réaliser des actions exécutives et obtenir des jetons.
- Planifier des vols** (Page 8) (facultatif) : déplacez des avions vers des portes pour commencer à voler.
- Maintenance** (Page 12) : si vous dépassez votre capacité de jetons en dans l'entrepôt et/ou d'avions dans votre hangar, défaussez jusqu'à atteindre votre capacité maximale.

## ACTIONS DISPONIBLES À TOUT MOMENT

Les joueurs peuvent réaliser ces actions à n'importe quel moment de la partie :

- Payez des jetons Service et **assignez une destination** à une porte d'embarquement (page 7).
- Réorganisez** vos destinations assignées et vos itinéraires (page 7).
- Payez un jeton Service pour **annuler un vol** et remettre l'avion sur la piste (page 9).

## FIN DE TOUR

Laissez votre ouvrier sur le bureau visité jusqu'au début de votre prochain tour. C'est ensuite au joueur à votre gauche de jouer.

## FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque 3 des 8 piles du marché des destinations sont vides. Le joueur actif termine son tour. Le jeu se poursuit dans le sens horaire jusqu'au joueur précédant le premier joueur, afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.

## SCORE

À la fin de la partie, faites le total de vos points de victoire venant de :

**Tuiles Destination** : toutes les tuiles Destination assignées aux portes d'embarquement et aux hubs.

**Campagnes publicitaires** : points pour toutes les campagnes publicitaires lancées.

**Bureaux privés** : points pour les destinations correspondant à vos bureaux privés.

La compagnie aérienne avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand nombre de tuiles Destination l'emporte.

## OUVRIERS



Utilisez votre ouvrier pour visiter des bureaux, réaliser des actions et obtenir des jetons.

### DÉPLACER VOTRE OUVRIER PHASE

Votre ouvrier visite des bureaux pour réaliser des actions. Déplacez votre ouvrier et visitez n'importe quel bureau pour y réaliser ses actions. Vous pouvez visiter les bureaux des terminaux passagers des autres joueurs, les bureaux du terminal, ainsi que les bureaux déjà occupés par des ouvriers et des valises. Vous ne pouvez pas visiter les bureaux du présentoir de bureaux.

Les ouvriers peuvent visiter toute case espace portant l'icône Ouvrier.



Exemple : le joueur Vert pose une valise, récupère 1 et 1 dans la réserve, puis place les jetons dans son entrepôt.

#### Actions des bureaux exécutifs (Plateau terminal)

- Réserver** une tuile Destination depuis le terminal.
- Construire** pour améliorer une porte d'embarquement, ouvrir un bureau ou ajouter une porte d'embarquement supplémentaire.
- Louer un avion** depuis l'avant de la file sur la piste.
- Lancer une campagne publicitaire** et payer les jetons Activité requis.
- Poser une valise** sur un bureau exécutif pour un tour futur.

#### Actions des tuiles Bureau – Réalisez les deux :

- Obtenez un jeton pour chaque icône Service.
  - De plus, posez une valise sur case Bureau du terminal pour un tour futur.
- Si le bureau appartient à un autre joueur, celui-ci pose également une valise.



## Au cœur de votre compagnie aérienne se trouvent vos destinations – réservez-les et assignez-les à des portes d'embarquement, puis envolez-vous pour les utiliser.

**Les destinations sont la principale source de points.** Réservez des destinations depuis le terminal, dépensez des jetons Service pour assigner des destinations à vos portes d'embarquement, et faites voler des avions pour obtenir des jetons et des actions. Il existe 3 types de destinations :



• Court-courrier



•• Moyen-courrier



••• Long-courrier

Les destinations d'action à fond gris vous permettent de réaliser des actions bonus. Les destinations d'activité avec des chevrons vous permettent d'obtenir des jetons Activité pour lancer des campagnes publicitaires..

Code aéroportuaire et ville.



Valeur en points.  
Action lors de l'atterrissage.

### Tuile Destination d'action

Coût en jetons Service pour assigner.



Type : • Court, •• Moyen ou ••• Long-courrier.

Obtenez un jeton Service lors de l'atterrissage.

### Tuile Destination d'activité

Jeton Activité obtenu lors de l'atterrissage.

## RÉSERVER UNE DESTINATION ACTION

Choisissez une destination au sommet de n'importe quelle pile du marché et déplacez-la vers l'un des emplacements de réserve de votre plateau de terminal passagers. S'il n'y a pas d'emplacement libre, retirez une des tuiles du jeu pour libérer un espace avant de réserver. Réserver une destination est gratuit, mais les destinations ne valent aucun point tant qu'elles ne sont pas assignées à une porte d'embarquement.



## ASSIGNER UNE DESTINATION ACTION DISPONIBLE À TOUT MOMENT

Prenez une destination réservée et ajoutez-la à une route sous l'une de vos portes d'embarquement, puis payez les jetons Service requis par la tuile. La porte d'embarquement, doit être de taille égale ou supérieure et avoir la capacité pour la nouvelle destination (voir référence page 9). Les jetons Service joker peuvent être utilisés à la place de n'importe quel type de jeton Service.

*Par exemple,* le joueur Rouge ne peut pas assigner SMF à une porte d'embarquement, car il n'a pas le jeton requis.

*Par exemple,* le joueur Rouge possède les jetons requis pour OAK et BOM. OAK peut être assigné à la porte d'embarquement B1 ou B2, mais BOM ne peut être assigné à aucune porte d'embarquement. B1 et B2 ne sont pas de grandes portes d'embarquement et B3 est à capacité maximale (3 destinations maximum).



Porte  
Les petites, moyennes et grandes porte d'embarquement, définissent les types de destinations et le nombre que vous pouvez assigner.

Route  
Les destinations assignées à une porte d'embarquement forment une route. Planifiez des vols d'avions le long de la route.

## RÉORGANISER LES ROUTES ACTION DISPONIBLE À TOUT MOMENT

Afin d'optimiser vos routes, vous pouvez librement réorganiser les tuiles Destination au sein de celles-ci et entre elles, à condition de respecter les règles d'assignation d'une destination lors du changement de position. Vous ne pouvez pas réorganiser les destinations verrouillées – celles sur lesquelles se trouvent des avions ou au-dessus desquelles il y en a. N'oubliez pas que vous pouvez annuler un vol pour déverrouiller des destinations lors de la réorganisation.

*Par exemple,* CLT, MAD et SHA sont toutes verrouillées et ne peuvent pas être déplacées. TIJ peut être déplacée vers la porte d'embarquement B1 ou échangée avec MIA à la porte d'embarquement B2. ICN nécessite une autre grande porte d'embarquement et ne peut pas être déplacée.

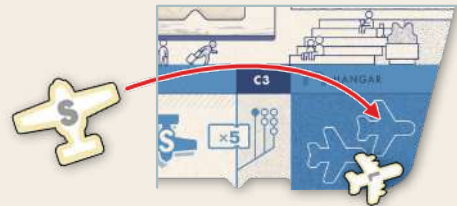
*Par exemple,* si le joueur Rouge améliore B1 en grande porte d'embarquement, il pourrait y déplacer TIJ, MIA ou les deux.



Mettez vos destinations à profit en louant, planifiant et faisant atterrir des avions pour obtenir des jetons bonus et des actions.

## ✈ LOUER UN AVION ACTION

Prenez l'avion en tête de file sur la piste et placez-le dans l'un des deux emplacements de votre hangar. Vous pouvez dépasser la capacité du hangar pendant votre tour, mais vous devez défausser jusqu'à 2 avions à la fin de votre tour.



**Rappel !**

La planification des vols en déplaçant les avions vers les portes d'embarquement s'effectue durant la phase Planifier des vols de votre tour.

## ✈ PLANIFIER DES VOLS PHASE

Déplacez un avion de votre hangar vers une porte de taille correspondante pour commencer à voler sur cette route. Un seul avion peut voler sur chaque route à la fois.

Par exemple, le joueur Bleu a un petit et un grand avion dans son hangar. Il peut planifier le grand avion sur la porte d'embarquement C2, car la taille de la porte d'embarquement (grande) correspond au type d'avion (grand).

Le joueur Bleu ne peut pas planifier le petit avion sur C1, car la taille de la porte d'embarquement (moyenne) ne correspond pas. Il ne peut pas non plus le planifier sur la porte d'embarquement C3, car un avion vole déjà sur la route de cette porte d'embarquement.



## ✈ FAIRE ATTERRIR LES AVIONS PHASE

Déplacez chaque avion planifié le long de sa route vers la destination suivante. Si vous n'avez aucun vol planifié, passez cette phase.

- Si l'avion **atterrit sur une tuile Destination**, obtenez un jeton Service de votre choix parmi ceux indiqués dans son coin supérieur gauche. S'il s'agit d'une destination d'activité obtenez également le jeton Activité indiqué en bas à droite. S'il s'agit d'une destination d'action vous pouvez également réaliser l'action indiquée en bas à droite.

- Si l'avion était déjà sur la dernière destination de la route, le vol est terminé. Remettez l'avion à la fin de la file sur la piste.

Par exemple, l'avion moyen se déplace de LAS à ORD. Le joueur Vert obtient 1 ou 1 et réalise une action Construire.

Par exemple, comme le petit avion n'a plus de destinations sur la route, il se déplace de RDM vers la fin de la piste.

### Actions sur les tuiles Destination d'action

Certaines tuiles Destination vous permettent d'effectuer une action bonus facultative, utilisable uniquement lors de l'atterrissage d'un avion sur cette destination pendant la phase Faire atterrir les avions de votre tour. Les actions bonus possibles sont :

- Obtenir un \* jeton Service** joker depuis la réserve.
- Réservez** une tuile Destination depuis le terminal.
- Construire** pour améliorer une porte d'embarquement, ouvrir un bureau ou ajouter une porte d'embarquement supplémentaire.
- Louer un avion** depuis l'avant de la file sur la piste.
- Lancer une campagne publicitaire** et payer les jetons Activité requis.



**Astuce !**

Faites atterrir les avions pour collecter des jetons Activité et lancer des campagnes publicitaires.

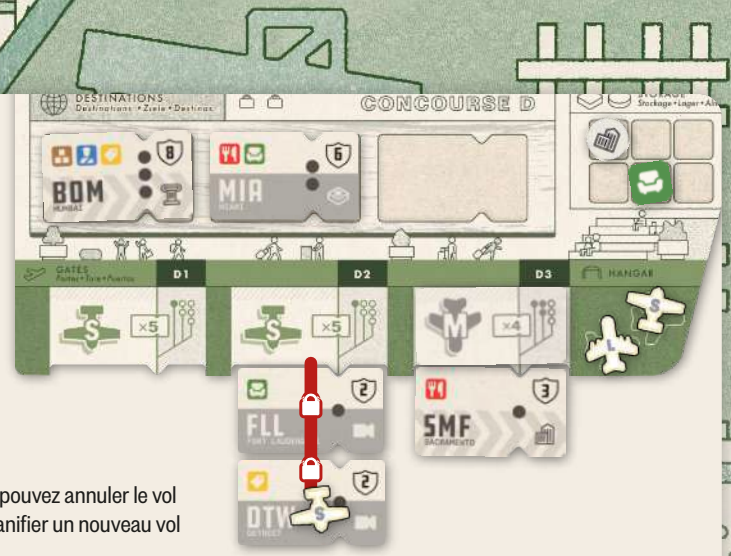


## ✈ ANNULER UN VOL ACTION DISPONIBLE À TOUT MOMENT

Il est parfois nécessaire d'annuler un vol pour réorganiser ou optimiser vos routes. Défaussez un jeton Service ou d'activité de votre entrepôt et placez l'avion annulé sur la piste à la fin de la file.

Par exemple, le joueur Vert pourrait annuler le petit avion sur DTW s'il souhaitait planifier un petit vol sur la porte D2 avec le petit avion dans son hangar.

*Astuce !* Un avion en fin de route ? Vous pouvez annuler le vol pour déverrouiller la route et planifier un nouveau vol sans attendre le tour suivant.



## CONSTRUIRE

Améliorez votre terminal passagers en débloquant de plus grands avions, de meilleures destinations et plus d'espace.

### ✚ CONSTRUIRE

ACTION

Chaque fois que vous utilisez cette action, choisissez une des options suivantes :

#### ✚ Améliorer une porte

Prenez une tuile Amélioration de porte d'embarquement et placez-la sur une de vos portes d'embarquement pour améliorer une petite porte d'embarquement en moyenne ou une moyenne en grande. Vous ne pouvez pas améliorer une porte d'embarquement sur laquelle un avion vole ou en dessous de laquelle il y en a un.



#### ✚ Construire une porte d'embarquement supplémentaire

Ajoutez une tuile porte d'embarquement supplémentaire à côté de votre terminal passagers. Elle fonctionne comme les portes d'embarquement de votre plateau de terminal passagers. Les portes supplémentaires disposent également de 2 espaces de stockage supplémentaires pour les jetons. Vous pouvez y stocker des jetons Activité et Service.

#### 🛢 Ouvrir un bureau de service

Choisissez une des tuiles de bureau du présentoir des bureaux et placez-la dans un emplacement libre au-dessus de votre plateau de terminal passagers ou au-dessus du plateau terminal principal. Si vous ouvrez le bureau dans le terminal, obtenez un \* jeton Service joker depuis la réserve. Les bureaux de service ne peuvent pas être déplacés ni retirés du jeu.



## RÉFÉRENCE DES DESTINATIONS ET DES PORTES D'EMBARQUEMENT

*Bon à savoir !*



Petite porte

Règles des destinations :



Court-courrier uniquement.  
Maximum 5 destinations par petite porte.

Règles de vol :



Petits avions uniquement



Porte moyenne



Court et •• moyen-courrier.  
Maximum 4 destinations par porte moyenne.



Avions moyens uniquement



Grande porte



Court, •• moyen et ••• long-courrier.  
Maximum 3 destinations par grande porte.



Grands avions uniquement



Les campagnes publicitaires récompensent la synergie. Planifiez des vols et faites atterrir des avions sur des destinations d'activité pour obtenir des jetons Activité.

## LANCER UNE CAMPAGNE PUBLICITAIRE

ACTION

Lors de l'action Lancer une campagne publicitaire, prenez une carte Campagne publicitaire du plateau terminal pour laquelle vous avez les jetons Activité nécessaires. Placez la carte face visible à côté de votre terminal passagers et payez les jetons requis. Remplacez immédiatement la campagne publicitaire par une autre carte du paquet. Vous ne pouvez lancer qu'une seule campagne publicitaire par action. Les \* jetons Service joker ne peuvent pas être comptés comme jetons Activité pour lancer des campagnes.



# SCORES



À la fin de la partie, vous marquez des points pour :

- Les campagnes publicitaires lancées
- Les destinations assignées
- Les bureaux privés

## EXEMPLE DE SCORE

Le joueur Rouge totalise **60 points** grâce aux tuiles Destination (43), aux campagnes publicitaires (9) et aux bureaux privés (8).

N'oubliez pas que les destinations réservées (OAK, BOM) ne comptent pas dans le score final.

**Bureaux privés : 8 points.** Voir les détails à la page suivante.

Le bureau vaut 4 points.

Le bureau vaut également 4 points.

**Remarque :** les jetons Service et les destinations non assignées ne valent aucun point et ne sont pas éligibles aux points bonus des bureaux privés.



Campagnes publicitaires : 9 points.



Tuiles Destination : 43 points.





## Utilisez stratégiquement les valises pour tirer davantage parti de vos tours.

### POSER UNE VALISE ACTION

Les valises représentent des ouvriers spéciaux que vous pouvez utiliser pour planifier des tours qui vous rapporteront plus. Chaque fois que vous activez cette action, vous pouvez optionnellement prendre une valise de votre plateau de terminal passagers et la placer sur l'un des quatre bureaux exécutifs pour l'utiliser lors d'un tour futur.

- Vous ne pouvez pas déplacer des valises déjà posées sur le plateau terminal. Elles doivent être récupérées avant de pouvoir être posées à nouveau.
- Vous pouvez avoir plus d'une valise sur un même bureau.
- Seul votre ouvrier peut déclencher l'action Poser une valise. Lors de la récupération d'une valise pour effectuer l'action d'un bureau, cela ne déclenchera aucune action sur ce bureau.
- Une valise ne peut être posée que sur un bureau avec l'icône .



Vous pouvez poser une valise sur n'importe quel bureau portant l'icône Valise.

### RÉCUPÉRER LES VALISES PHASE

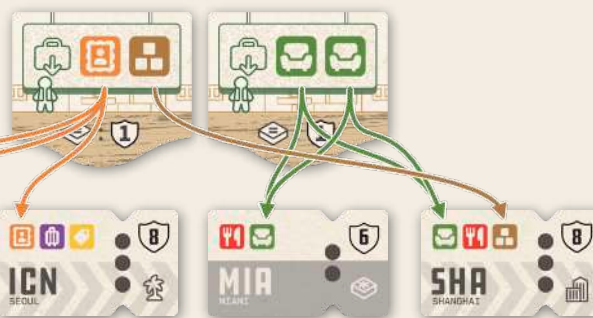
Après avoir fait atterrir les avions, vous pouvez optionnellement récupérer une ou plusieurs valises posées lors d'un tour précédent pour effectuer l'action indiquée sur le bureau. Remettez la valise sur votre plateau de terminal passagers. Si vous n'avez aucune valise posée, passez cette phase.

Le joueur Rouge récupère sa valise et réalise l'action Réserver une destination.



## SCORE DES BUREAUX PRIVÉS

Les bureaux privés rapportent 1 point pour chaque tuile Destination dont un jeton correspond à chacun des jetons sur vos tuiles de bureau privé.



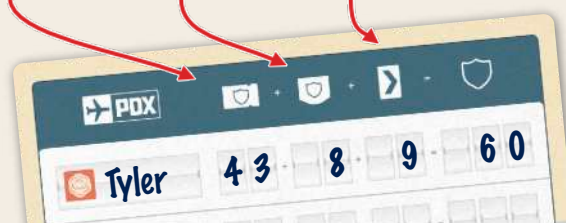
Comptez chaque jeton de vos bureaux privés séparément. Dans cet exemple :

- Le vaut 3 points (CUN, TIJ, ICN).
- Le vaut 1 point (SHA).
- Le premier vaut 2 points (MIA, SHA).
- Le second vaut 2 points (MIA, SHA).

Total de 8 points.

Destinations      Bureaux privés      Campagnes publicitaires

Utilisez le bloc-notes de score inclus pour faire le total de vos points !



## FIN DE TOUR



Réalisez une petite maintenance après avoir fait atterrir les avions, récupéré les valises, déplacé votre ouvrier et planifié des vols.

### MAINTENANCE & FIN DE TOUR

PHASE

Si vous n'avez pas assez d'espace pour vos jetons Service et Activité dans votre entrepôt (6 max, ou plus avec des portes d'embarquement supplémentaires) ou pour les avions dans votre hangar (2 max), défaussez jusqu'à votre capacité de stockage. Les portes d'embarquement supplémentaires augmentent la capacité de votre entrepôt.

Laissez votre ouvrier sur le bureau visité. Le joueur à votre gauche commence alors son tour.

Par exemple, le joueur Rouge a 8 jetons et 3 avions. Il doit défausser 2 jetons et remettre 1 avion à la fin de la piste.



Votre capacité de départ est de 6 jetons et 2 avions. Les portes d'embarquement supplémentaires ajoutent +2 emplacements de jetons dans l'entrepôt.

## FIN DE PARTIE



### Quelle compagnie aérienne sera la préférée de Portland ?

**La partie se termine lorsque 3 des 8 piles de tuiles Destination du terminal sont vides.** Le joueur actif termine son tour. Le jeu continue dans le sens horaire jusqu'au joueur précédant le premier joueur, afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.

Après le dernier tour du dernier joueur, comptez les points et déclarez un vainqueur (détails et exemple de score page 10).

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de destinations assignées remporte la partie. Si l'égalité persiste, le joueur avec le plus de campagnes publicitaires gagne. Dans le cas peu probable où les joueurs sont toujours à égalité, ils partagent joyeusement la victoire.

## CRÉDITS

PDX est le fruit de plus de deux ans de développement, de centaines de parties de test et d'innombrables concepteurs, testeurs, amis et membres de la communauté Stumptown Gamecrafters Guild qui ont apporté des améliorations à chaque partie.

**Conception du jeu :** Sean Wittmeyer

**Direction artistique et graphisme :** Skinny Ships

**Développement du jeu & sculpteur 3D :** Sean Wittmeyer & Brendon Cheves

**Soutien au livret de règles :** Skyler Berg, Jesse Rasmussen, Lylee Nebeker.

**Mode solo :** Tyler Cheves avec l'aide de Justin Cyr

**Fabricant :** Panda Game Manufacturing, Shenzhen, Chine

**Principaux testeurs :** Brendon Cheves, Tyler Cheves, Skyler Berg, Mark Branson, Brian Blaney, Jeb Havens, Adam, Matthew McNaughton, Jillian Wittmeyer, Marcie Howell, Dan et Laura Pashke, Kelley Branson, Ian Wittmeyer, Marcus Overtoom, et bien d'autres.

WATERWORKS GAMES 



Plus de 4 500 contributeurs ont donné vie à PDX sur Kickstarter. Merci à tous pour le soutien, les retours et les votes qui ont permis d'améliorer ce jeu !



Parfois, quelques éclaircissements sont nécessaires.

## AVIONS ET ATERRISSAGE

### Puis-je améliorer des portes d'embarquement avec des avions volant en dessous ?

Non, vous ne pouvez améliorer aucune porte avec un avion en vol. Effectuez l'action Annuler un vol pour pouvoir améliorer.

### Puis-je faire voler plusieurs avions sous une même porte d'embarquement en même temps ?

Non, un seul avion peut voler sur une route à la fois. Annulez un vol pour déverrouiller la route afin de réorganiser les destinations et planifier des vols.

### Puis-je obtenir toutes les icônes de service sur les destinations moyennes et grandes ?

Non, choisissez un seul jeton à obtenir lors de l'atterrissage. Vous obtenez cependant un jeton Service et un jeton Activité sur les destinations d'activité.

### Puis-je réorganiser les destinations juste avant d'atterrir ?

Oui, réorganiser les destinations est une action disponible à tout moment. Pensez à réorganiser pendant le tour des autres joueurs pour maintenir un rythme de jeu dynamique.

## ACTIONS

### Puis-je poser une valise en récupérant une valise ?

Non, les valises ne remplacent pas les valises. Vous ne pouvez réaliser l'action Poser une valise qu'en utilisant votre ouvrier pour visiter le bureau de Construction et les bureaux de service privés.

### Puis-je effectuer l'action de mon ouvrier avant de récupérer une valise ?

Non, les valises doivent être récupérées avant d'utiliser votre ouvrier. Si vous réalisez l'action de votre ouvrier, vous devrez attendre votre prochain tour pour récupérer vos valises.

	Culture		Restauration		Jeton Activité		Porte d'embarquement supplémentaire		Hangar		Réorganiser les routes
	Sport		Fret		Jeton Service		Améliorer une Porte d'embarquement		Construire		Maintenance
	Plage		Sécurité		Jeton Service joker		Avion		Lancer une publicité		Valise
	Ville		Confort		Points		Planifier un vol		Ouvrier		Récupérer les valises
	Art		Bagages		Porte		Faire atterrir les avions		Bureau		Poser une valise
	Traiteur		Boutique		Assigner une destination		Annuler un vol		Destination		

## DESTINATIONS ET CAMPAGNES PUBLICITAIRES

### Puis-je regarder les tuiles Destination ou Bureau sous la tuile du dessus d'une pile ?

Non, les tuiles sous le dessus de chaque pile sont censées rester cachées jusqu'à ce qu'elles deviennent la tuile du dessus. Les piles sont conçues pour réduire la gestion et le temps d'attente entre les tours et accélérer le jeu.

### Comment obtenir des jetons Activité ?

Planifiez des vols et faites atterrir des avions sur des destinations d'activité pour obtenir des jetons.

## BUREAUX

### Puis-je échanger ou retirer un bureau ?

Une fois ouvert, un bureau reste en place pour le reste de la partie.

### Puis-je visiter les bureaux privés des autres joueurs ?

Oui, vous pouvez utiliser votre ouvrier pour visiter n'importe quel bureau de service sur le terminal passagers d'un autre joueur afin d'obtenir des jetons et de poser une valise. Lorsque vous activez le bureau, le propriétaire peut poser une valise si disponible.

### Puis-je visiter le même bureau deux fois de suite ?

Non, vous devez déplacer votre ouvrier vers un bureau différent durant la phase Déplacer votre ouvrier.

### Puis-je visiter les bureaux du présentoir de bureaux du terminal ?

Non, vous ne pouvez pas visiter les bureaux du présentoir de bureaux, mais vous pouvez visiter les 4 bureaux exécutifs du plateau terminal.



Lancement hiver 2026-2027 :

**PDX**  
**EXTRA LEGROOM**  
Extension pour PDX

Vous aimez le défi de construire votre compagnie aérienne ?

Essayez l'extension PDX Extra Legroom, une collection de modules et de plateaux Terminal qui ajoutent défi, stratégie et plaisir. Ouvrez un terminal privé pour les vols charter, profitez des avantages des salons, surveillez la météo, développez-vous avec des hubs et essayez de bâtir votre empire depuis d'autres aéroports.



Pour en savoir plus et suivre le projet !



## Prêt à faire passer vos opérations au niveau supérieur ?

Les dirigeants expérimentés peuvent étendre leurs opérations depuis Portland grâce aux Actions en bourse et aux Spécialistes, deux extensions pour PDX. Ajoutez l'une ou les deux pour intégrer des pouvoirs asymétriques et des objectifs de score secrets pour une expérience enrichissante.

Les extensions modifient et enrichissent les mécaniques de jeu de base. Utilisez cette section comme référence pendant la partie.

### 🛡️ ACTIONS EN BOURSE

**Les actions en bourse** sont des cartes secrètes qui vous récompensent pour la synergie de votre réseau de destinations.

**Composants :** 16 x cartes Actions en bourse

**Mise en place :** distribuez 3 cartes d'actions en bourse à chaque joueur, face cachée.

#### 📈 Modification de l'action Améliorer une porte

Lors d'une amélioration d'une porte d'embarquement moyenne en grande porte, défaussez 1 carte Actions en bourse.

#### 🛡️ Nouveau score de fin de partie


Obtenez des points bonus pour les destinations assignées à votre terminal passagers qui remplissent les conditions de score des actions en bourse, indiquées ci-contre.

**Remarque :** les actions en bourse doivent rester secrètes pour établir votre stratégie et prendre de l'avance.



Aero Bag Inc.  
Air Chef Inc.  
Air Shield Inc.  
Blue Sky Freight Inc.  
Columbia Comfort Inc.  
Silver Platter Inc.  
The Goods Inc.  
West Coast Curator Inc.

Obtenez 5/8/12 points pour chaque ensemble de 2+/4+/6+ tuiles de destination identiques.

Par exemple, si vous avez 5 tuiles de destination , vous obtiendriez 8 points.



Gallery Export Co.

Obtenez 12 points pour avoir 3 petites portes en fin de partie. Cela inclut les portes supplémentaires ajoutées à votre terminal passagers.

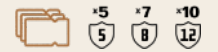


Lounge Service Co.  
The Merch Co.

Obtenez 4/6/8 points si vous avez 2/3/4 icônes d'activité uniques sur vos destinations d'activité assignées.



Luxury Eats Co.



Express Freight Co.



Luggage Specialists & Co.



First Class Catering Co.  
Portland Security Co.

### 🛡️ SPÉCIALISTES

**Les tuiles Spécialiste** offrent des pouvoirs permanents, passifs et asymétriques une fois acquises et placées dans un emplacement de bureau libre de votre terminal passagers.

**Composants :**

2 x Analystes      2 x Courtiers  
2 x Contractant    2 x Partenariats  
2 x Négociants

**Mise en place :** pour les parties à 2 joueurs, n'utilisez qu'une tuile de chaque type de spécialiste et retournez les autres dans la boîte. Placez toutes les tuiles de spécialiste utilisées dans la réserve générale.

#### 📈 Nouvelle option pour construire

En option pour construire, vous pouvez choisir d'Engager un spécialiste. Choisissez-en un dans la réserve générale et placez-le dans un emplacement de bureau libre et déverrouillé de votre plateau de terminal passagers. Il devient disponible immédiatement.

**Déroulement :** les spécialistes modifient le déroulement du jeu et sont disponibles à tout moment pendant votre tour.

Vous ne pouvez engager qu'un seul spécialiste de chaque type, ils ne peuvent pas être défaussés et ne valent aucun point en fin de partie.






#### Analyste




Lorsque vous ouvrez un bureau, au lieu de choisir un bureau dans le présentoir de bureaux, vous pouvez échanger une tuile Spécialiste contre un autre spécialiste ou une tuile Bureau disponible dans le présentoir, ou échanger un bureau privé contre un bureau public du plateau terminal.

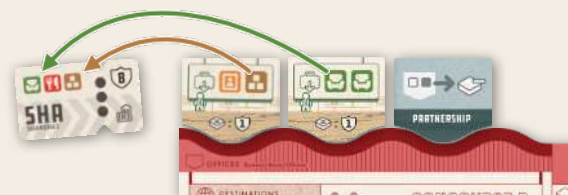


#### Partenariat

Le Partenariat fonctionne avec vos bureaux de service privés. Chaque fois que vous assignez une destination, chaque type de jeton Service apparaissant au moins une fois parmi vos bureaux privés vous accorde une réduction de 1 jeton de service de ce type.

Par exemple, le joueur Rouge a engagé le spécialiste Partenariat. Il peut bénéficier d'une réduction de 1 , 1 , et 1 . La réduction s'applique une fois par tour et ne s'applique pas aux échanges de jetons (voir Négociant).

Dans cet exemple, pour assigner SHA, le joueur Rouge n'aurait besoin que d'1 jeton 1  car il obtiendrait les  et  grâce à la réduction du Partenariat.





## APERÇU & MISE EN PLACE

Dans le mode solo de PDX, vous jouez contre Tyler, un dirigeant de compagnie aérienne expérimenté et bien connecté. Tyler joue ses tours efficacement et donne le rythme de la partie, vous devrez donc adapter votre stratégie pour suivre. Les actions de Tyler sont déterminées par le lancer de deux dés – un dé Destination pour assigner des tuiles Destination à ses portes, et un dé de bureau pour interagir avec le plateau terminal.

Mettez en place la partie normalement pour 2 joueurs (voir page 4). Tyler commence avec 1 petite porte d'embarquement, 1 porte d'embarquement moyenne et 1 grande porte d'embarquement. Tyler peut également être ajouté à une partie à 2 ou 3 joueurs.

Vous jouerez selon les règles multijoueur sans modification. La partie se termine lorsque 3 piles de destinations sont vides. Vous serez le premier joueur.

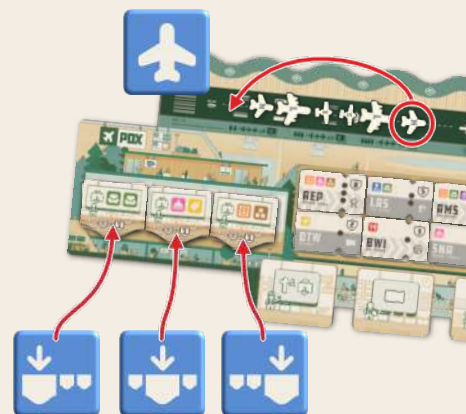
## TOUR DE TYLER

Tyler ne réalise que 4 actions et ne réserve pas de destinations, n'utilise pas de valises et ne gère pas de jetons Service. Lors du tour de Tyler, lancez et évaluez les deux dés. Commencez par le dé Bureau bleu. S'il ne peut pas réaliser une action, il la passe.

### DÉ BUREAU

Si le dé affiche un avion, prenez l'avion en tête de file et déplacez-le en fin de file.

Si le dé affiche le présentoir de bureaux, prenez la tuile à la position indiquée sur le dé et placez-la dans l'un des emplacements de bureau du terminal passagers de Tyler. Si les 3 emplacements sont occupés, Tyler ouvrira un bureau de service sur le plateau terminal. Si tous les emplacements de bureau sont occupés, Tyler passe cette action.



### DÉ DESTINATION

Tyler passe la réservation de destinations et les assigne directement à l'une de ses portes d'embarquement, puis prend 1 carte Campagne publicitaire si possible.



Court-courrier



Moyen-courrier



Long-courrier

Il choisit toujours la destination correspondant au type indiqué sur le dé qui rapporterait le plus de points en tenant compte de la valeur de la destination et des points obtenus grâce aux bonus des bureaux privés. Tenez compte des éléments suivants :

Tyler a-t-il une porte d'embarquement correspondante avec de la capacité ? Si le dé indique •• moyen-courrier, Tyler a besoin d'un espace sous sa porte d'embarquement moyenne. Si la porte est déjà à capacité maximale, la tuile sera assignée à sa grande porte si elle a de l'espace. S'il ne peut pas assigner la destination, il renonce à la tuile et termine son tour.

Quelle tuile de destination vaut le plus ? Tyler évalue les points sur la tuile ainsi que les points obtenus grâce aux bonus des bureaux privés. De gauche à droite, de haut en bas, choisissez la tuile Destination de plus grande valeur du terminal. Ignorez les points potentiels des campagnes publicitaires.

Tyler lance une campagne publicitaire si possible. Il ne collecte pas de jetons d'activité, mais examine les icônes d'activité présentes sur ses destinations. S'il dispose des icônes d'activité correspondant à une campagne publicitaire, il la prend et en remet une nouvelle à sa place. S'il peut lancer plus d'une campagne publicitaire, il lancera celle de plus grande valeur, ou celle la plus à gauche dans le présentoir. Il ne lance qu'une seule campagne publicitaire par tour.

Obtenez 5/10 points si vous avez au moins 5/8 types uniques d'icônes Service sur vos destinations assignées.

Par exemple, si vous avez 6 icônes Activité uniques, vous obtiendriez 5 points.

Obtenez 5/8/12 points pour 5+/7+/10+ tuiles de destination assignées.

Obtenez 4/6/9 points si vous avez atteint la capacité maximale sur 1/2/3 portes d'embarquement.

Obtenez 5/8/12 points pour 2+/4+/6+ tuiles de destination Activité assignées.

### Courtier

Lorsque vous louez un avion, vous pouvez louer n'importe quel avion sur la piste. Cela vous permet de choisir le type d'avion (petit, moyen ou grand) et d'ignorer la limite d'ordre de file sur la piste.

### Contractant

Lorsque vous réalisez une action Construire, réaliser une action Construire supplémentaire. Ceci est limité à une fois par tour mais s'applique à l'action du bureau de Construction du terminal et aux actions Construire sur les tuiles de destination.

### Négociant

Nouvelle action à tout moment : Négocier. À tout moment pendant votre tour, vous pouvez échanger deux jetons de service de votre entrepôt contre un jeton Service joker, ou deux jetons Activité contre un jeton Activité de votre choix. Sans limite.



*Tout ce dont vous avez besoin pour jouer à PDX en une page.*

## MISE EN PLACE (pages 4-5)

Préparez le plateau terminal principal comme suit :


**2 joueurs :** 4 destinations par pile,  
2 sets d'avions


**3 joueurs :** 5 destinations par pile,  
3 sets d'avions


**4 joueurs :** 6 destinations par pile,  
4 sets d'avions


## PENDANT VOTRE TOUR (page 6)


Chaque tour est composé de 5 phases dans cet ordre :

 **Faire atterrir les avions** (Page 8) : déplacez vos avions vers leur prochaine destination et obtenez l'un des jetons Service indiqués. Obtenez ensuite le jeton Activité ou réalisez l'action de destination facultative.

 **Récupérer les valises** (Page 11) : vous pouvez récupérer les valises posées lors des tours précédents pour réaliser les actions des bureaux sur lesquels elles se trouvent.

 **Déplacer votre ouvrier** (Page 6) : déplacez votre ouvrier vers n'importe quel bureau exécutif ou bureau de service ouvert et réalisez des actions/obtenez des jetons.

 **Planifier des vols** (Page 8) : déplacez des avions de votre hangar vers une porte d'embarquement de taille correspondante, si possible.

 **Nettoyage** (Page 12) : si vous dépassez le nombre de jetons autorisé dans votre entrepôt et/ou d'avions dans votre hangar, défaissez jusqu'à la capacité maximale.

## FIN DE PARTIE (page 12)

La partie se termine lorsque 3 des 8 piles du marché des destinations sont vides. Le joueur actif termine son tour. Le jeu continue dans le sens horaire jusqu'au joueur précédant le premier joueur, afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Après le dernier tour du dernier joueur, comptez les points et déclarez un vainqueur.

## SCORES (page 10)

Totalisez les points des tuiles Destination, des campagnes publicitaires et des bureaux privés.


En cas d'égalité, le joueur avec le plus de tuiles Destination gagne.


## ACTIONS


Vous réalisez des actions en faisant atterrir des avions sur des destinations d'action, en récupérant des valises et en visitant des bureaux avec votre ouvrier.


### Actions générales


Utilisez votre ouvrier pour visiter n'importe quel bureau du plateau terminal et effectuer les actions suivantes.

 **Réserver** une tuile Destination depuis le marché (page 7).

 **Construire** pour améliorer une porte d'embarquement, ouvrir un bureau ou ajouter une porte d'embarquement supplémentaire (page 9).

 **Louer un avion** depuis l'avant de la file sur la piste (page 8).

 **Lancer une campagne** publicitaire et payer des jetons Activité (page 10).


 **Poser une valise** sur un bureau du terminal pour l'utiliser lors d'un tour futur (page 11).


 **Obtenir un jeton Service joker** et l'ajouter à votre entrepôt.


 **Obtenir un jeton Service de la couleur** correspondante et l'ajouter à votre entrepôt.

### Actions disponibles à tout moment

Vous pouvez réaliser des actions à tout moment, y compris pendant le tour des autres joueurs et au milieu des actions de votre ouvrier.

 Payer des jetons Service et assignez une destination à une porte d'embarquement (page 7).

 Réorganiser vos destinations assignées et vos routes (page 7).

 Payer un jeton Service pour annuler un vol et remettre un avion sur la piste (page 9).

## MAINTENANCE ET FIN DE PARTIE (page 6)

Laissez votre ouvrier dans le bureau que vous venez de visiter jusqu'au début de votre prochain tour. Si vous avez plus de jetons ou d'avions que d'emplacements libres dans votre stockage ou votre hangar, défaissez ceux en trop pour en avoir le nombre correspondant à vos limites.