

SKY TEAM

# LANDING PROCEDURE

(着陆程序)

与你信任的机组成员一起，  
齐心协力，驾驶飞机降落在世界各地的机场！

目标

在这个合作游戏中，玩家将扮演一个飞行团队的成员，负责将客机降落在世界各地的机场。降落飞机可不像您想象的那么容易。

您需要与塔台通讯来确保你附近没有其他客机，控制你的速度以防降落时越过跑道，保持飞机的水平避免夹角过大

展开襟翼让您下降的更快，放下起落架并安全接地，最后不要忘了在接地的一瞬间应用刹车。

合作并使用钢铁一般的勇气是走向胜利的全部条件！



A game by **Luc Rémond**  
Illustrations by **Eric Hibbeler** and **Adrien Rives**

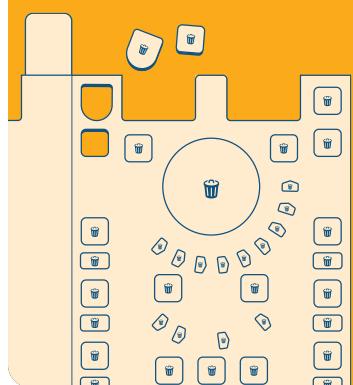


视频教程  
[scorpionmasque.com](http://scorpionmasque.com)

## 最初的准备阶段

1

首先，移除并丢弃控制面板中带有该标记的部分：



## 第一次打开盒子的准备阶段

2

随后，在控制面板的内部和背部的9个粘贴指示的位置，粘贴双面胶带。



1



2

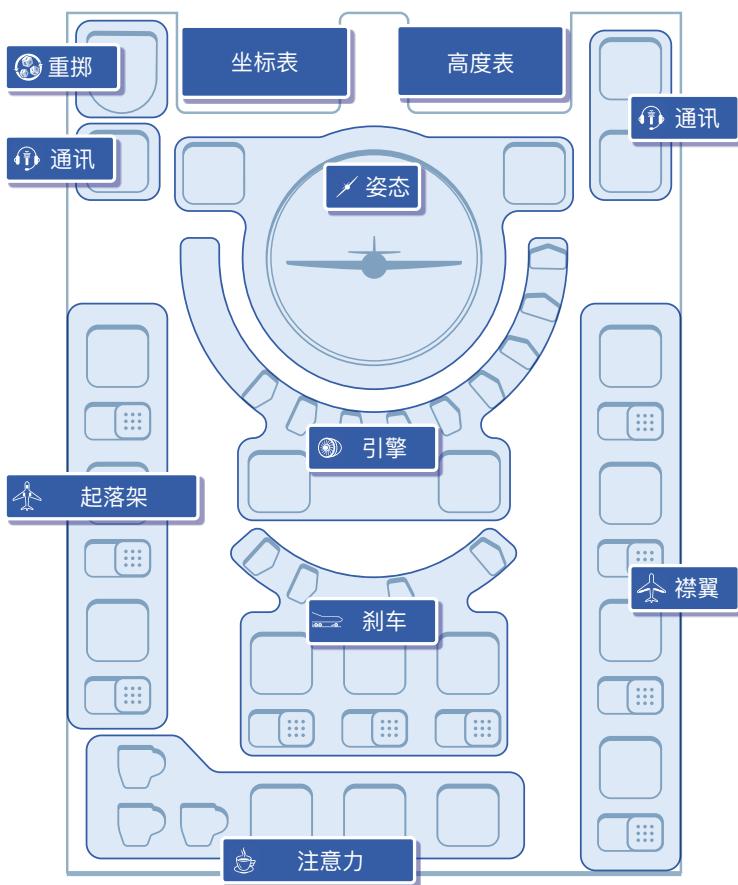


3

粘贴飞机形态的贴纸到透明飞机姿态表盘上。

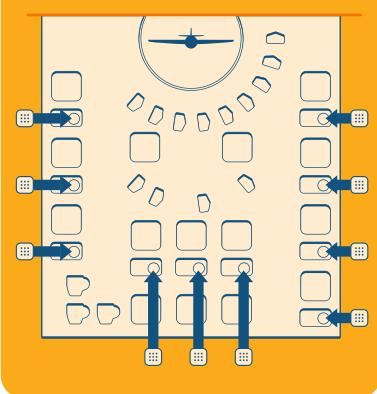


接着，将飞机姿态表盘放置在控制面板预留的凹槽中。



4

将10个开关覆盖在控制面板的绿灯上。



## 游戏准备

## 每局游戏开始的设置

**注意：**这是基础游戏的准备工作。所有其他的组件（在盒子的隔层中）是为了游戏的进阶玩法服务的；现在只需要将它们留在盒子里面。

**1** 将控制面板摆放在玩家之间，玩家最好坐在桌子的同一边。检查姿态表中间的飞机指示没有上下颠倒，并且所有的开关都盖在绿灯之上。

**2** 在引擎表盘上，将蓝色的空气动力指示物放置在4和5之间，将橙色空气动力指示物放置在8和9之间。

**3** 将红色的刹车指示物放置在刹车表盘数字2的左边。

**4** 在引擎表盘上，将蓝色的空气动力指示物放置在4和5之间，将橙色空气动力指示物放置在8和9之间。

**5** 把高度指示物（绿/黄标记）插入到控制面板右上方的高度表中，将数字6000对齐高度表屏幕，该数字表示当前玩家飞机的高度，单位为英尺（feet）。

**6** 插入 YUL Montréal-Trudeau（蒙特利尔皮埃尔·埃利奥特·特鲁多国际机场）进近轨迹指示物插入到控制面板左上方，直到云朵图标出现在坐标表屏幕上，表示玩家当前飞机的位置。

**7** 在每一个带有重掷标记的高度指示物上，放上重掷指示物。

**8** 进近轨迹有若干区块，一些区块会包含空中交通的图标，需要放置同等数量的飞机指示物到这些区块上。

**9** 将三个咖啡标识物放在控制面板的旁边（不是放在面板上）。

**10** 从盒子里取出驾驶员和副驾驶员手册（围挡），并阅读里面的提醒。



## 进行游戏

一局游戏有7个回合，每个回合又包含3个阶段：

1. 策略讨论以及投掷骰子
2. 骰子放置
3. 回合结束

# 1 策略讨论以及投掷骰子

在回合开始的时候，与你的搭档讨论策略。例如，“我们现在需要立马甩掉后面的那架飞机。”或者“确保我们这轮能前进两个空中单位。”。

注意玩家之间禁止讨论骰子的点数。比如说“如果你投出的骰子点数有6，放在这里就行”，或者“用你投出最小的点数做这一步”，这些都是禁止的沟通。当玩家结束了策略交换，在各自的围挡中投出4枚骰子，一定不能让对方看到。从投掷完骰子后，两位玩家必须保持安静，直到该回合的结束，除非发现了对方使用了不正确的规则。

### 重掷骰子

如果在当前高度指示区块中有一个重掷标识物（比如在第一回合的6000英尺高度上就有一个），将其从高度区块移动到控制面板左上方的重掷区域。在游戏的任意时刻，玩家都可以使用重掷指示物。无论主副驾驶员都可以使用重掷指示物来重新投掷一颗或多颗在围挡之后的骰子（只能使用一次）。（例如，主驾驶员使用重掷标识物来重新投掷他围挡中剩下的3个骰子中的两个，同时副驾驶决定重掷他全部四个骰子。）

# 2 骰子放置

## 通用规则

A 决定起始玩家，当前高度表屏幕会提示谁是这一回合的起始玩家，比如示例中，蓝色箭头标识主驾驶员是这一回合的起始玩家。

B 在您的回合中，从你的围挡中剩下的骰子中拿出一颗（只允许拿一颗！），填入控制面板中的空位（没有被骰子占用）。

请遵守颜色约束。主驾驶员只能将他的蓝色骰子放到蓝色空位中，同理副驾驶员只能放置到橙色的空位。有一些特殊的空位即有蓝色也有橙色，标识双方都能将自己的骰子放入。

C 同样请遵守骰子点数约束。比如说，副驾驶员只能将掷出1或者2的骰子放入襟翼区域的第一个空位。

D 大部分的空位都有颜色且/或数字限制。例如，只有主驾驶员可以将骰子放置到刹车区域（这个区域的空位都是蓝色的），并且在这个示例中，这个填入的骰子的点数必须是2。

E 同样，通讯区域的空位也有颜色约束 – 但是没有数字 – 所以无论点数多少都能填入。

F 专注力区域没有任何限制（任何玩家都能将任意点数的骰子放入）。



# 行动

骰子随着自身点数以及放置位置的不同，会产生不同的影响。



## 强制性行动

行动区域中带有该 标识为强制性行动；其他所有的行动区域都不是强制性行动区域。每一回合，每名玩家都必须选出两颗骰子，一颗骰子放置到姿态区域，一颗放在引擎区域。

如果在回合结束时，在姿态区域和引擎区域的强制性行动没有放满所需颜色和数量的骰子，游戏将立即失败。



提示：虽然有强制性必填的空位，但是不一定需要在第一时间填入，可以在回合的任何时间放置。



## 姿态



在降落时记得处理好飞机的姿态，小心不要让飞机倾斜过度！

当第二颗骰子放置在姿态区域时，比较这两个骰子的大小：

- 如果这两颗骰子大小一致，无需改动飞机的姿态。
- 如果两颗骰子的大小有差异，平衡将被打破，姿态指针将在两颗骰子之间转动。将姿态指针向着骰子点数大的一方旋转，并且保持到下一次判定；不要在回合结束记分阶段转动姿态指针。

### 倾斜过度导致横滚

如果飞机的姿态指针达到或超过标记 飞机将倾斜过度导致横滚，游戏将立即失败。



### 示例

伊莎贝尔（主驾驶员）放置了点数为3的骰子，奥利弗（副驾驶员）放置了点数为3的骰子。在判定阶段，将姿态指针向着伊莎贝尔转动2格子。

### 你知道吗？

在现实中，飞机的运动围绕这三个轴：偏航（机头向左向右），俯仰（机头向上向下），还有横滚。在 Sky Team 的控制面板中的姿态表只是一个简化，只表示飞机的横滚轴。

### 胜利条件



在最后一回合结束时，你的飞机必须水平。详情见第 11 页。





## 引擎 !

根据您分配给发动机的功率，飞机将前进。。。或者。。。BOOM!

一旦在引擎区域放置了第二颗骰子，将这两颗骰子的点数相加得到当前飞机的速度。然后进行判断：

- 如果两颗骰子点数之和小于最小空气动力指示物（蓝色）所标记的值，无需进近轨迹标识物。



- 如果两颗骰子点数之和大于最大空气动力指示物（橙色）所标记的值，将进近轨迹指示物往下移动两个区块。



- 如果两颗骰子点数之和介于两颗空气动力指示物之间，将进近轨迹指示物往下移动一个区块。



当前位置

### 碰撞

如果有任何一个或者多个飞机指示物移动到当前位置，您仍然活着！

如果当前位置中有飞机指示物，并且您移动了进近指示物，表示您的飞机与别的飞机发生了碰撞，游戏将立即失败！



### 冲出跑道

如果飞机进近轨迹指示物处在如图位置，并且您作出了推进进近成功的操作，那么您将冲出跑道，游戏结束！



## 通讯

与塔台通讯，请求调度，指挥进近路线中的其他飞机离开。

主驾驶员只有一个通讯空位来放置骰子，而副驾驶员有两个。

进近轨迹区块，从您当前位置开始，从下往上排序，按照放置在通讯位的骰子点数立即移除一个与点数相同的飞机指示物。例如，您放置了一个点数为1的骰子，将立即移除当前位置的一架飞机。

如果当前进近轨迹上没有飞机，在通讯位放置骰子将不会有任何效果。



### 胜利条件

移除所有的飞机，详情见第 11 页。

#### 示例

伊莎贝尔（主驾驶员 - 蓝色）在通讯位放置了点数为2的骰子，她移除了一架在第二区块的飞机（当前位置的下一个区块）。



## 起落架

主驾驶员独有

放下起落架。每有一个起落架被放下，都将增加飞机的阻力和风阻。

**1** 放置骰子代表对应位置的起落架被放下。  
对于起落架放下的顺序没有要求。

**2** 放置骰子后打开下面相邻的开关，下面的绿灯亮起。

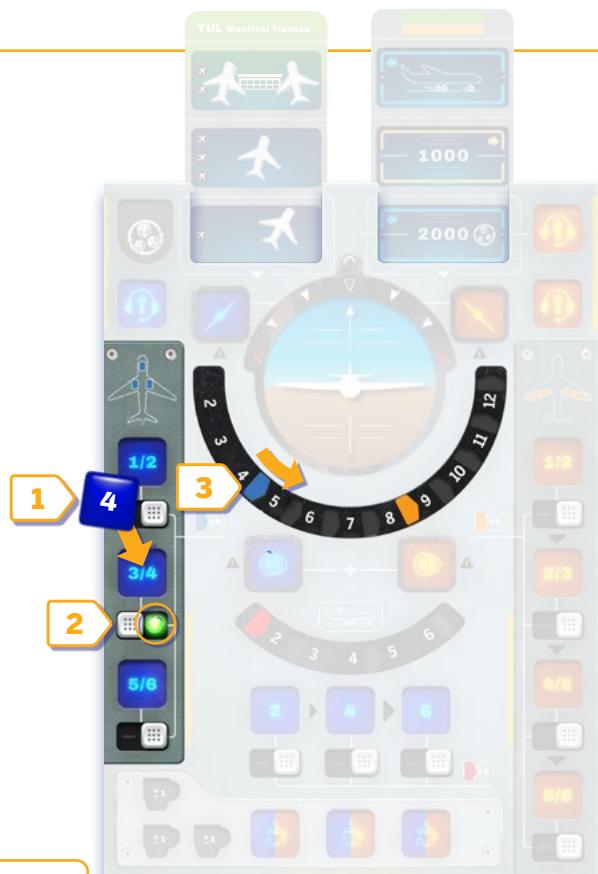
**3** 立即提升一级蓝色空气动力指示物，当所有的起落架被放下后，蓝色空气动力指示物将介于7和8之间。

当所有起落架被放下后，再次放置骰子在起落架区域将不会产生任何效果。

#### 示例

伊莎贝尔放下了整局游戏的第一个起落架。

- 1** 她放置了 4 在 3/4 位置。
- 2** 她打开了下面相邻的开关，绿灯亮起。
- 3** 并且移动了蓝色空气动力指示物到 5 和 6 之间。



### 空气动力指示物与速度的关系

当您移动空气动力指示物时，将会改变你飞机速度在进近轨道上的效果。例如，当向前移动一格蓝色空气动力指示物时，放置速度为5的骰子时，您的飞机将不会在进近轨道上移动，而不是移动1区块。

### 胜利条件

在最后一回合时，所有起落架的开关必须打开并亮起绿灯，详情见第11页。



## 襟翼 副驾驶员独有

释放襟翼。每个释放的襟翼都将增大升力，并且加大飞机的风阻。

- 放置骰子表示释放襟翼的程度。  
襟翼释放的顺序必须是从上往下（序号从小到大）。
- 放置骰子后打开下面相邻的开关，下面的绿灯亮起。
- 立即提升一级橙色空气动力指示物，当所有襟翼释放后，橙色空气动力指示物将刚刚过12。



### 胜利条件

B

在最后一回合时，所有的襟翼开关必须打开并亮起绿灯，详情见第 11 页。

您必须按照顺序释放襟翼，从1/2的开关开始，然后是2/3，等等等。



### 示例

奥利弗（副驾驶员）将襟翼释放到二级程度。

- 1 他放置了点数为2的骰子在2/3位置。他
- 2 打开了下面相邻的开关，绿灯亮起。
- 3 并且移动了橙色空气动力指示物到10和11之间。



## 专注力

现在不是被压力压垮的时候；专注并准备下一行动。

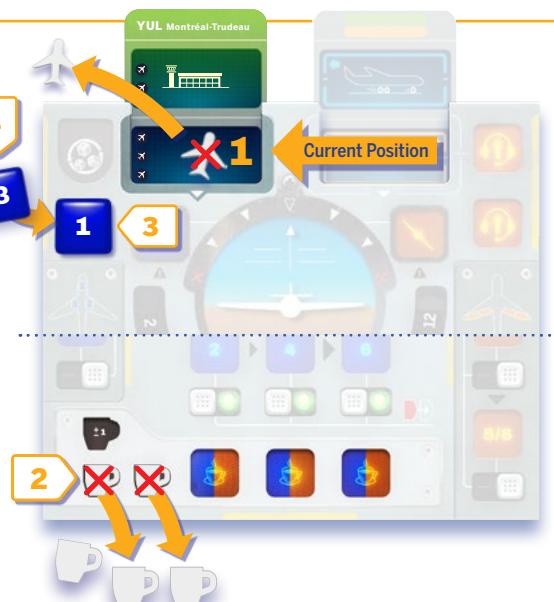
- 只要专注区域还有咖啡指示物☕空位，主副驾驶员在任意时刻将一颗骰子放入。



- 立刻放置咖啡指示物到指定位置。您最多可以在控制面板上放置三个咖啡指示物。

任何时间玩家放置骰子在任何位置，您多可以使用一个或多个咖啡指示物，用来修改您放置的骰子点数。每个咖啡指示物都可以让你将骰子数字加1或者减1。将使用的咖啡指示物移出控制面板，并且放在控制面板的旁边。

- 任何玩家都可以使用咖啡指示物来修改放置中的骰子点数，不管是谁换取的咖啡指示物。
- 在接下来的回合中，没有使用的咖啡指示物将留在控制面板上。
- 使用咖啡指示物能将骰子点数修改为1到6之间的数。
- 最后，如果将点数为1的骰子减去1，骰子点数将不会变化，保持为1。同理，将点数为6的骰子加上1，点数也不会变为1。



### 示例

- 1 伊莎贝尔现在有点数为3的骰子，她非常像将航路前方的一架飞机调度出去。
- 2 她使用并移出控制面板上的两个咖啡指示物。
- 3 并且将手上点数为3的骰子，减去2修改点数为1，并且放置在通讯区域的空位，然后移出距离为1（当前位置）的进近轨迹上的一个飞机指示物。



## 刹车 主驾驶员独有

尽可能的在触地的一瞬间刹车，尽快让飞机停下来。

- 根据点数要求来放置骰子。  
刹车必须按照顺序来启动，从标记为2的空位开始放置。
- 立即提升在刹车区域的红色刹车指示物。 

主驾驶员必须遵从刹车的开启顺序，最开始只能放在2的空位，然后是4，最后才是6。并不是一定要开启所有的刹车，但是增加刹车的力量，能让飞机的降落更加容易。

### 胜利条件

在最后一回合结束后，飞机的速度必须小于红色刹车指示物标记的数值，详情见第 11 页。



### 示例

- 1 伊莎贝尔通过放置点数为4的骰子到同点数的空位来增加刹车力度。
- 2 同时她将红色的刹车指示物往前移动一格（在4和5的中间）。

### 重新投掷骰子

提醒一下，在回合的任意阶段，花费一个重掷指示物来重新投掷骰子，详情见第 4 页。

## 3 | 回合结束

在玩家放置完8个骰子后，玩家终于可以互相交流！接下来玩家可以做以下事情：

### 降低高度

不管您在回合中做了什么，飞机都会下降；在高度指示物上有7个区块，表示7个回合。

- 1 将高度指示物向下移动一个区块，或者说1000英尺。

- 2 取会回合中放置的骰子。

如果进近轨迹上的机场图标出现在坐标表的当前位置上，并且飞机图标出现在高度屏幕上时（如下图），游戏进入最终回合。



如果不是，则开启一轮新的回合。

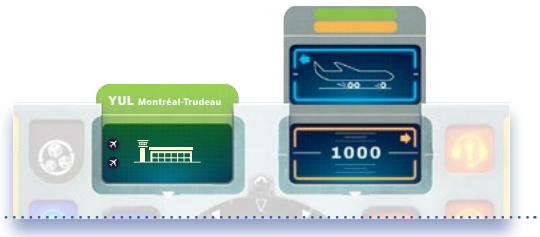


## 特殊情况

### 过早到达机场

如果进近轨迹上的机场图标出现在坐标表的当前位置上，而飞机图标没有在当前高度表屏幕上（见右图）。

表示您正在机场上空的停滞轴飞行；接下来必须进行一轮（或多轮）回合，请注意减速，不要推进进近轨道。



### 无法即使到达机场

如果进近轨迹上的机场图标没有出现在坐标表的当前位置上，而飞机图标在当前高度表上（见右图）。

飞机在到达机场之前坠毁了，游戏结束。



## 游戏的最后一个回合

如果进近轨迹上的机场图标出现在坐标表的当前位置上，并且飞机图标出现在高度屏幕上时（例如右图），表示最后一回合开始。

您刚好在飞机降低到着陆高度的同时到达机场跑道，干的漂亮！



### 引擎

飞机已经着陆，现在您必须打开刹车，否则将冲出机场跑道！

注意：速度点数的比较方式发生了变化！

在最后一回合，当放置第二颗骰子到引擎区域时，不光需要将两颗骰子的点数之和与空气动力指示物的值比较，还需要与刹车指示物的值比较。

### 胜利条件

刹车的力度（由红色指示物标识）必须比飞机速度更大（引擎区域放置的两颗骰子点数之和）详情见第 11 页。

与襟翼和起落架不同，无需将刹车力度 开到最大但是刹车的力度不能小于2，如果小于，飞机将冲出机场跑道，然后 BOOM！



### 示例

在最后一回合，伊莎贝尔和奥利弗放置的投掷点数之和为3 (1+2)。伊莎贝尔在刹车区域放置了点数为2和4的骰子。现在速度已经小于红色刹车标记的数值，标识着陆的条件已经满足。

## 最后回合 - 着陆

在最后一回合，检查以下胜利条件：

- A 在进近轨道上没有其他飞机指示物。



- B 飞机所有的襟翼和起落架的开关都被打开并亮起绿灯。



- C 当前飞机的姿态表指针必须水平。



- D 玩家在引擎区域的骰子放置完后，点数之和小于红色刹车标记的值。



恭喜！

隆隆的掌声从机场中传来！飞机降落的十分顺利，您赢得了本轮游戏。



现在您已经掌握了如何在蒙特利尔着陆，打开飞行日志（FLIGHT LOG）尝试新的挑战吧！

### 重点鸣谢下列副驾驶员：

- Olivier PENAUD，提供了他的灵感以及航空方面的专业知识。
- Jean-Claude PENAUD, 作为副机长贡献了他丰富的飞行经验。
- Michel DÔME，数百次的成功着陆

感谢克里斯蒂安，从始至终都支持这个项目，感谢 Scorpion Masqué 团队为这个项目付出的心血，以及亚瑟、罗宾、马蒂亚斯和伊莎贝尔（还有劳拉！），并且还有大卫为游戏测试付出的时间精力和提出的宝贵见解。最后，感谢所有在节日和展会与我们一块试飞的玩家们。

-Luc

工作室负责人：Manuel Sanchez  
游戏开发：Christian Lemay  
项目经理：Olivier Lamontagne  
艺术指导与平面设计：Sébastien Bizos  
品牌主管：Joëlle Bouhnik  
翻译与编辑：Matthew Legault  
中文翻译与编辑：Aston Kang

我们将为所有用于制作本游戏的树木提供重新种植的资金。



**重要:** 除非您在飞机成功降落时遇到问题，否则我们不建议您阅读本节内容。

## ■ 回合开始前的分析

每回合开始前的分析非常重要。

仔细观察进近轨迹并且分析当前全局情况。

这回合将飞机在进近轨迹上移动0, 1还是2个区块会导致更好的结果?

哪些区域会导致输掉整局比赛?

什么操作的优先级最高? 哪些操作可以放一放?

## ■ 沟通

在 Sky Team，有两种沟通的方式：在投掷骰子之前的口头沟通；以及在骰子放置阶段放置您的骰子，参考下面的列子。

## ■ 放置您的骰子

一枚骰子是一次在驾驶舱内的“行动”，同时也提供了您队友的信息。

如果您在此时此刻放置特定点数的骰子在特定空位上，能否推算出下一步的动作？您是否在帮助您的机组成员作出最优选择？

在放置骰子之前，您也需要估计您队友的需要。比如说，您需要释放顺位第一的襟翼，最好在先在姿态或者引擎区域放置一个大点数的骰子。设身处地为团队成员着想是成功的关键。

## ■ 飞机姿态

姿态表是驾驶舱控制面板重要的组成部分

它非常灵活，同时也非常危险。

如果处理不当，将直接导致游戏失败；尽早在姿态区域放置骰子，在双方都只剩下一颗骰子的时候才在姿态区域放置是非常冒险的行为。

同时姿态表也非常灵活；只要不超过最大限度，可以一直保持飞机倾斜，无需将飞机拉至水平，直到本轮游戏的最后一个回合。

## ■ 专注力



一颗放置在专注力的骰子会生成一个咖啡：  
谨慎选择生成该行动。如果您有一颗骰子无法在该回合放置在控制面板，生成一点专注度未尝不是一个好的选择。一个咖啡标识物有可能帮助到您的队友；不要等到最后一个回合来使用它。

## ■ 延迟行动

您有没有碰到投掷出很多一样的点数？您可以等待您的队友先放置一颗骰子到关键区域（姿态和引擎区域）。

由于您不知道队友的骰子点数，如果您的队友迟迟未放置骰子到关键区域。

## ■ 速度



掌握每回合飞机的速度至关重要。

有时候，尽快往前0、1或2个区块对整局游戏至关重要。这意味着可以快速提示队友，当前飞机引擎的动力多少，需要往前行动多少个区块。

另一方面，如果在您的进近轨迹前方没有其他飞机，速度就没那么关键了，您可以利用这个知识来指导您第一颗骰子的放置。

## ■ 襟翼与起落架



这2个区域（以及它们的指示物）会对您飞机的着陆能力产生影响，因此它们的部署时间相当重要。如果您距离机场还有2个或多个进近轨迹区块，最好别过早的展开襟翼！如果您飞机的进近轨迹前方有很多架飞机，而且您不想前进一个区块，释放起落架来减速会更可控些！

## ■ 通讯



清理进近轨迹是前进的必要条件。清理进近轨迹的顺位第1和2区块，而顺位第5区块……就不需要那么着急了。

提前计划未雨绸缪。将进近轨迹大顺位的飞机移出的操作也有一定的价值……但最好别用您第一颗骰子操作。

