

PROCÉDURE D'ATERRISSAGE

Prenez les commandes d'un avion de ligne avec un équipier de confiance, coordonnez vos efforts et posez votre appareil partout dans le monde !

BUT

Dans ce jeu coopératif, vous incarnez un duo de pilotes responsables de faire atterrir un avion de ligne à travers le monde. Mais l'atterrissement d'un avion n'est pas une tâche aisée... Vous allez devoir **communiquer avec la tour de contrôle** pour vous assurer qu'il n'y a aucun trafic dans votre trajectoire d'approche, **ajuster votre vitesse** pour ne pas dépasser l'aéroport, **équilibrer votre avion**

pour atterrir au sol, **déployer les volets** pour augmenter la portance, **déployer les trains d'atterrissement** pour garantir un atterrissage en toute sécurité et finalement **engager les freins** pour ralentir une fois au sol.

Une coopération parfaite et des nerfs d'acier seront nécessaires pour réussir !



Un jeu de **Luc Rémond**
Illustrations d'**Eric Hibbeler** et **Adrien Rives**



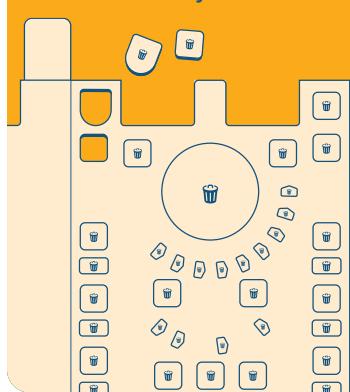
Apprenez les règles en vidéo
scorpionmasque.com

PRÉPARATION

À L'OUVERTURE DE LA BOÎTE

1

Commencez par enlever et jeter les parties du tableau de bord contenant ce symbole.



2

Collez les 9 autocollants double face dans les emplacements appropriés à l'intérieur du tableau de bord et derrière celui-ci.



1



2

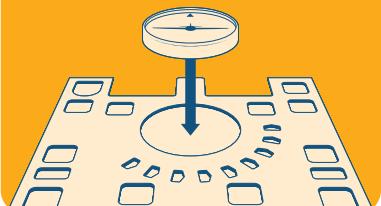


3

Collez l'autocollant avion sur la rondelle Axe de l'avion.

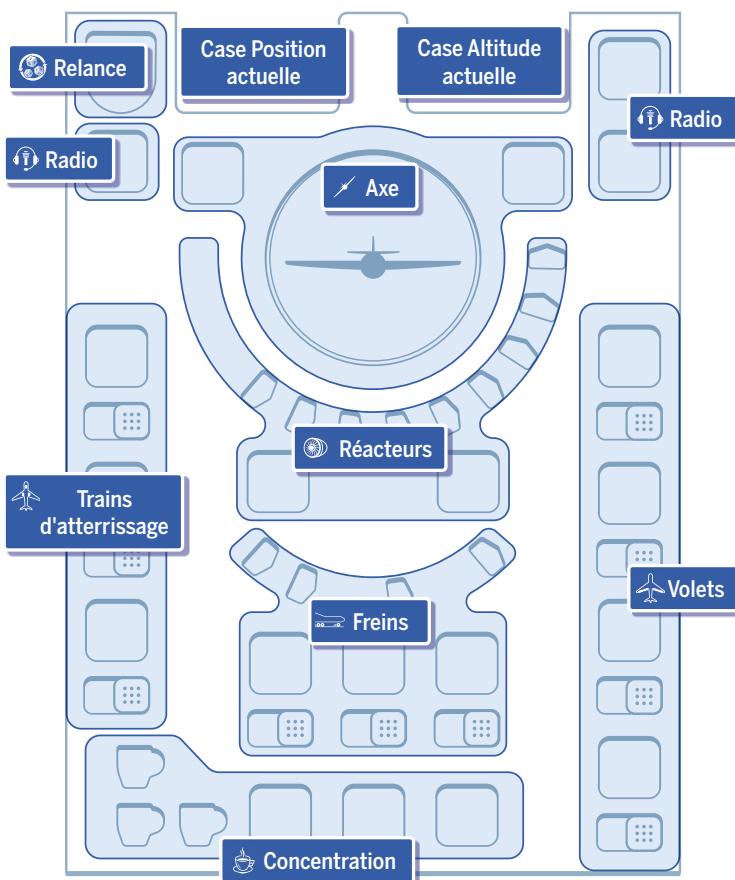


Placez la rondelle Axe de l'avion dans son emplacement.



4

Placez les 10 interrupteurs sur les voyants verts.



MISE EN PLACE

AVANT CHAQUE PARTIE

NOTE : Ceci est la configuration du jeu de base. Tous les autres éléments non mentionnés ici (ceux dans le compartiment fermé de la boîte) font partie des modules avancés du jeu; vous pouvez les laisser dans la boîte pour le moment.

1 Placez le panneau de contrôle entre les joueurs (idéalement assis l'un à côté de l'autre du même côté de la table). Assurez-vous que la flèche de la rondelle Axe de l'avion pointe vers le triangle noir en haut et que tous les interrupteurs recouvrent les voyants verts.

2 Sur la jauge de vitesse, placez le marqueur d'aérodynamisme bleu  entre le 4 et le 5, puis le orange  entre le 8 et le 9 (voir image).

3 Posez le marqueur de freins rouge  à gauche du 2 sur la jauge de freins.

4 Le joueur du côté des cases bleues incarne le pilote, donnez-lui les 4 dés bleus. Le joueur du côté des cases orange incarne le copilote, donnez-lui les 4 dés orange.

5 Glissez la piste Altitude (côté vert/orange)  dans la fente supérieure droite avec la valeur 6 000 visible dans l'écran du tableau de bord. Le nombre dans l'écran indique votre altitude en pieds. Nous l'appellerons la case Altitude actuelle.

6 Glissez la piste Approche YUL Montréal-Trudeau dans la fente supérieure gauche, de façon à ce que la case contenant l'icône  soit dans l'écran du tableau de bord. Cet écran indique la position de votre avion. Nous l'appellerons la case Position actuelle.

7 Placez un jeton Relance sur chaque icône Relance  de la piste Altitude.



8 Posez sur chaque case de la piste Approche autant de jetons Avion  que d'icônes Avion  présentes.

9 Créez une réserve avec les jetons Café à proximité du plateau (et pas sur le plateau).

10 Donnez un écran à chaque joueur et lisez les rappels se trouvant à l'intérieur.



La partie se joue en **7 manches**. Chaque manche se déroule en **3 phases**.

- 1. DISCUSSION STRATÉGIQUE ET LANCERS DE DÉS**
- 2. POSE DES DÉS**
- 3. FIN DE MANCHE**

1 | DISCUSSION STRATÉGIQUE ET LANCERS DE DÉS

Discutez de votre stratégie au début de chaque manche.

Par exemple, "Il faudrait rapidement dégager cet avion" ou "Assurons-nous d'avancer de 2 cases".

Vous ne pouvez pas parler des dés. Des phrases comme "Si tu fais un **6**, place-le ici" ou "Joue ton dé le plus faible sur cette action" sont proscrites. Une fois la discussion terminée, lancez vos 4 dés derrière votre écran, de façon à ce que votre coéquipier ne puisse pas les voir. Observez désormais un silence total jusqu'à la fin de la manche, sauf pour corriger une éventuelle erreur de règle.



RELANCE

Si un jeton Relance se trouve sur la case Altitude actuelle (comme c'est le cas à la première manche – 6 000 pieds), ajoutez-le à votre réserve dans le coin supérieur gauche du tableau de bord. À tout moment durant la manche, n'importe quel joueur peut dépenser un jeton Relance. Cela permet **AUX 2 JOUEURS** de relancer n'importe quel dé (et n'importe quelle quantité de dés) se trouvant derrière leur écran. Par exemple, le pilote dépense le jeton et relance 2 des 3 dés derrière son écran, alors que le copilote relance les 4 dés derrière son écran.

2 | POSE DES DÉS

RÈGLES GÉNÉRALES

- A** Jouez à tour de rôle. La flèche dans l'écran de la piste Altitude indique qui joue en premier. Par exemple, le pilote (bleu) commence la première manche.
- B** À votre tour, posez **UN** (et un seul!) de vos dés restants (ceux derrière votre écran) sur une case **LIBRE** (sans dé) du tableau de bord.

Respectez les contraintes de couleur.
Le pilote peut poser des dés seulement dans les cases bleues, le copilote, seulement dans les cases orange. Certaines cases sont bleu et orange ; les 2 joueurs peuvent donc y poser des dés.

- C** **Respectez les contraintes de valeur.**
Par exemple, le copilote doit absolument poser un **1** ou un **2** dans la première case des volets.
- D** La majorité des cases ont des contraintes de couleur **ET** OU de valeur. Par exemple, seul le pilote peut poser un dé dans la section des freins (les cases sont bleues) et il doit absolument poser un dé de valeur **2** sur la première case.
- E** Les cases Radio ont une contrainte de couleur, mais pas de valeur (on peut y jouer n'importe quelle valeur).
- F** Les cases Café sont bleu et orange (n'importe quel joueur peut poser n'importe quel dé).



ACTIONS

Les dés produisent différents effets en fonction de leur valeur et des cases sur lesquelles ils sont placés.



ACTIONS OBLIGATOIRES

Les cases Action avec un sont obligatoires; les autres cases ne le sont pas. Chaque manche, chacun des joueurs doit poser un dé sur les réacteurs et un sur l'axe.

Vous perdez instantanément la partie à la fin d'une manche si vous constatez qu'il n'y a pas 1 dé de chaque couleur sur les réacteurs et 1 dé de chaque couleur sur l'axe.

REMARQUE: Ces actions sont obligatoires, mais cela ne signifie pas que vous devez jouer sur ces cases en premier!



AXE

Gérez l'axe de votre avion pendant votre approche. L'avion s'incline. Attention de ne pas partir en vrille!

Aussitôt que le deuxième dé est placé, comparez les 2 valeurs.

- Ne bougez rien si les 2 dés indiquent la même valeur.
- Au contraire, si les dés indiquent des valeurs différentes, tournez d'autant de crans que la différence entre les 2 dés. Tournez la flèche de l'axe vers le joueur qui a joué le dé le plus élevé.

VRILLE

Si la flèche de l'axe atteint ou dépasse un , l'avion part en vrille et vous perdez immédiatement la partie.



Exemple

Isabelle (pilote) a posé un **5** et Olivier (copilote) a posé un **3**. On tourne l'axe de 2 crans vers Isabelle.

SAVIEZ-VOUS QUE...

Dans la réalité, les avions évoluent dans 3 axes: le roulis, le tangage et le lacet. L'illustration que vous voyez ici est une simplification de la réalité, car elle ne représente que le roulis.

CONDITION DE VICTOIRE

À la fin de la dernière manche, votre avion devra être parfaitement horizontal. *Voir p. 11.*





RÉACTEURS

Selon la puissance que vous avez allouée aux réacteurs, l'avion avance... ou pas!

Aussitôt que le deuxième dé est placé, additionnez les 2 valeurs ; le résultat est votre vitesse. Ensuite :

- Si la somme des réacteurs est inférieure au plus faible (bleu) des 2 marqueurs d'aérodynamisme de la jauge de vitesse, laissez la piste Approche en place (ne la bougez pas).



- Si la somme est supérieure au plus élevé (orange) des 2 marqueurs d'aérodynamisme, avancez obligatoirement la piste Approche de 2 cases.



- Si la somme se trouve entre les 2 marqueurs d'aérodynamisme, avancez obligatoirement la piste Approche d'une case.



Position actuelle



COLLISION

Si un avion ou plus se trouve sur la case Position actuelle, vous êtes toujours en vie.

Si vous devez avancer alors qu'il y a au moins un avion sur la case Position Actuelle, vous entrez en collision avec cet appareil et perdez la partie.



DÉPASSEMENT

Si vous devez avancer alors que l'aéroport se trouve sur la case Position actuelle, vous dépasserez l'aéroport et perdez la partie.



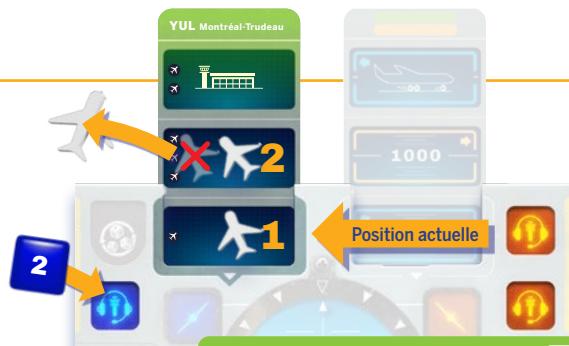
RADIO

Communiquez avec la tour de contrôle pour dégager le trafic de votre trajectoire d'approche.

Le pilote dispose d'une seule case pour poser un dé Radio, alors que le copilote dispose de 2 cases.

Sur la piste Approche, comptez autant de cases que la valeur de votre dé depuis la case Position actuelle, puis retirez IMMÉDIATEMENT un jeton Avion dans la case d'arrivée. Si vous jouez un dé de valeur **1**, retirez un avion sur la case Position actuelle.

Cette action n'a pas d'effet si aucun avion ne se trouve dans la case indiquée par votre dé ou si elle indique une case hors de l'Approche.



CONDITION DE VICTOIRE A

Avoir retiré tous les avions. Voir p. 11.



TRAINS D'ATERRISSAGE Pilote seulement

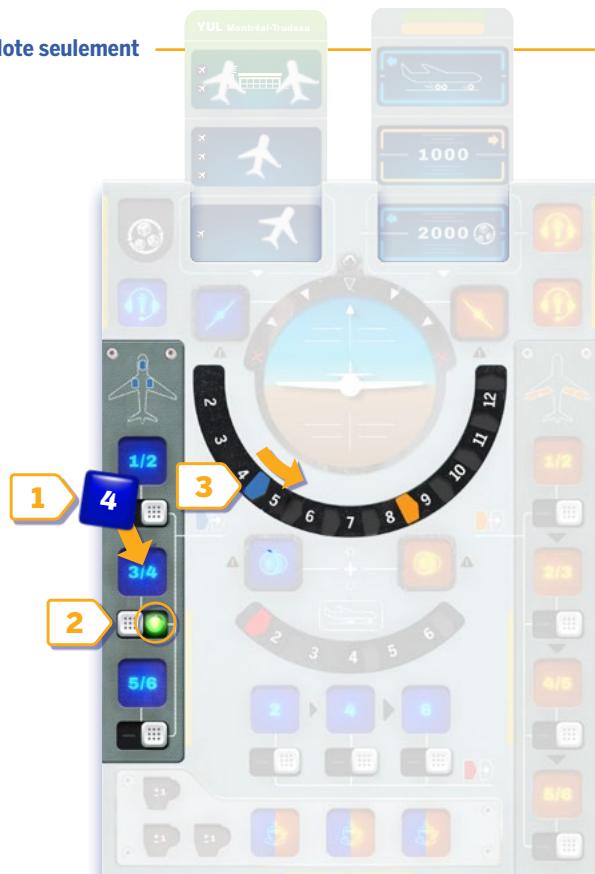
Déployez les trains d'atterrissement. Chaque train sorti augmente la traînée de l'avion et sa résistance à l'air.

- Posez un dé en respectant la contrainte de valeur. L'ordre dans lequel vous déployez les trains d'atterrissement n'a pas d'importance.
 - Glissez l'interrupteur sous votre dé pour que le voyant vert s'affiche.
 - Avancez IMMÉDIATEMENT le marqueur d'aérodynamisme bleu d'une case. Il devrait se situer entre le 7 et le 8 quand vous aurez déployé tous les trains d'atterrissement.
- Jouer sur une case dont le voyant vert est déjà affiché ne produit aucun effet.

Exemple

Isabelle active un premier train d'atterrissement dans cette partie.

- Elle pose un **4** sur la case **3/4**.
- Elle glisse l'interrupteur pour que le voyant vert s'affiche.
- Elle déplace le marqueur bleu d'un cran entre le **5** et le **6**.



AÉRODYNAMISME ET VITESSE

Lorsque vous déplacez vos marqueurs d'aérodynamisme, vous modifiez l'effet de votre vitesse sur la piste Approche. Par exemple, déplacer le marqueur bleu vers la droite signifie qu'une vitesse de 5 fera maintenant avancer votre avion de 0 au lieu de 1.

CONDITION DE VICTOIRE B

Tous les trains d'atterrissement doivent afficher vert avant la fin de la partie. Voir p. 11.



VOLETS Copilote seulement

Déployez les volets. Chaque volet sorti augmente la portance de l'appareil et sa résistance à l'air.

- Posez un dé en respectant la contrainte de valeur.
Déployez les volets dans l'ordre, de haut en bas.
- Glissez l'interrupteur sous votre dé pour que le voyant vert s'affiche.
- Avancez IMMÉDIATEMENT le marqueur d'aérodynamisme orange d'une case. Il devrait se situer après le 12 quand vous aurez déployé tous les volets.



CONDITION DE VICTOIRE

B

Tous les volets doivent afficher vert avant la fin de la partie. Voir p. 11.

Vous devez déployer les volets dans l'ordre, en commençant par la case **1/2**, puis **2/3**, et ainsi de suite.



CONCENTRATION

Ce n'est pas le moment de craquer sous le stress, concentrez-vous et préparez vos prochaines manœuvres !

- Le pilote et le copilote peuvent poser n'importe quel dé dans n'importe quelle case  libre.



- Ajoutez immédiatement un jeton Café dans l'un des 3 espaces désignés. Vous ne pouvez pas accumuler plus de 3 jetons Café.

Chaque fois que vous posez un dé n'importe où sur le tableau de bord, vous pouvez utiliser un ou plusieurs jetons Café pour modifier la valeur du dé que vous posez. Chaque jeton dépensé permet d'ajouter ou de soustraire 1 à la valeur du dé avant de le poser. Placez les jetons Café utilisés à côté du tableau de bord; ils pourront être générés de nouveau.

- N'importe quel joueur peut utiliser des jetons Café, peu importe qui les a générés.
- Les jetons que vous ne dépensez pas restent en place pour la manche suivante.
- Les modificateurs ne peuvent pas transformer un dé en une autre valeur que celles comprises entre 1 à 6.
- De plus, faire "moins 1" sur un **1** ne le transforme pas en **6** et faire "plus 1" sur un **6** ne le transforme pas en **1**.

Exemple

Olivier (copilote) active le deuxième volet.

- Il pose un **2** sur la deuxième case (**2/3**).
- Il glisse l'interrupteur pour que le voyant vert s'affiche.
- Il déplace le marqueur orange entre le 10 et le 11.



Exemple

- Isabelle possède un dé de valeur **3**. Elle veut absolument dégager l'avion de la case **Position actuelle**.

- Elle retire 2 jetons Café du tableau de bord.
- Elle transforme son dé de valeur **3** en **1**, le pose sur sa case **Radio** et retire le jeton Avion en case 1, soit la case **Position actuelle**.



FREINS Pilote seulement

Freinez suffisamment pour être capable d'immobiliser l'appareil une fois qu'il touchera la piste.

- 1 Posez un dé en respectant la contrainte de valeur. Les freins doivent être déployés dans l'ordre, en commençant par celui de valeur **2**.
- 2 Avancez IMMÉDIATEMENT le marqueur de freins rouge d'une case. Les freins n'auront d'importance que dans la dernière manche.

Vous devez déployer les freins dans l'ordre, en commençant par le **2**, puis le **4** et enfin le **6**. Vous n'êtes pas obligés de déployer tous vos freins, mais plus vous avancez, plus vous facilitez l'atterrissement.



CONDITION DE VICTOIRE

D

Durant la dernière manche, votre vitesse devra être inférieure à la position du marqueur de freins rouge. Voir p. 11.

Exemple

- 1 Isabelle déploie le deuxième frein de la partie en posant un **4** sur la case **4**.
- 2 Elle déplace le marqueur rouge d'un espace (entre 4 et 5).

3 | FIN DE MANCHE

DESCENDRE D'ALTITUDE

Peu importe ce que vous avez fait durant la manche, l'avion descend. Il y a 7 cases sur la piste Altitude, qui représentent les 7 manches du jeu.

Lorsque vos 8 dés sont placés sur le tableau de bord, vous pouvez parler à nouveau!

- 1 Avancez la piste Altitude d'une case, représentant 1 000 pieds.

- 2 Reprenez vos dés.

Si l'image de l'aéroport est à la case Position actuelle et l'avion est à la case Altitude actuelle, vous êtes sur le point d'atterrir. Bon travail ! Il vous reste à jouer la dernière manche pour amorcer l'atterrissement (voir page suivante).



Si ce n'est pas le cas, reprenez vos dés et jouez une nouvelle manche.

CAS PARTICULIERS

Atteindre l'aéroport trop tôt

L'image de l'aéroport est à la case Position actuelle, mais l'avion n'est pas ENCORE à la case Altitude actuelle.

Vous attendez d'atterrir à l'aéroport. Vous devez jouer au moins une manche supplémentaire, sans avancer sur la piste Approche. Réduisez votre vitesse.



Toucher le sol avant d'avoir atteint l'aéroport

Si l'image de l'avion est dans la case Altitude actuelle, mais que l'image de l'aéroport n'est pas dans la case Position actuelle...

Vous vous êtes écrasés au sol avant d'atteindre l'aéroport. Vous avez perdu la partie !



DERNIÈRE MANCHE ET FIN DE PARTIE

La dernière manche débute quand l'image de l'aéroport est à la case Position actuelle et l'image de l'avion à la case Altitude actuelle.

Vous arrivez à l'aéroport au moment où votre appareil est sur le point de toucher le sol, beau timing !



RÉACTEURS

Vous touchez le sol ! C'est le moment d'utiliser vos freins si vous voulez vous arrêter avant la fin de la piste...

ATTENTION, la lecture de la vitesse change !

Durant la dernière manche, après avoir placé le deuxième dé Réacteur, ne comparez pas la puissance de vos réacteurs avec les marqueurs d'aérodynamisme. Comparez À LA PLACE la somme de vos dés Réacteur avec vos freins.



CONDITION DE VICTOIRE

Votre vitesse (somme de vos réacteurs) doit être inférieure à la position du marqueur de freins rouge. Voir p. 11.

Contrairement aux volets et aux trains d'atterrissement, il n'est pas obligatoire de déployer tous vos freins... Mais ils ne peuvent être à 0 puisqu'il serait alors impossible de freiner sur la piste d'atterrissement, ce qui ferait perdre la partie.

Exemple

Durant la dernière manche, la vitesse totale d'Isabelle et Olivier est de 3 (1 + 2). Isabelle a déployé les freins 2 et 4. La vitesse de cette manche (3) se trouve bien à gauche du marqueur de freins. Cette condition est donc remplie pour l'atterrissement !

DERNIÈRE MANCHE – ATERRISSAGE

À LA FIN DE CETTE MANCHE, VOUS GAGNEZ SI:

A Aucun jeton Avion ne se trouve sur la piste Approche



B Tous les volets et trains d'atterrissement ont un voyant vert



C L'axe de l'appareil est à l'horizontale

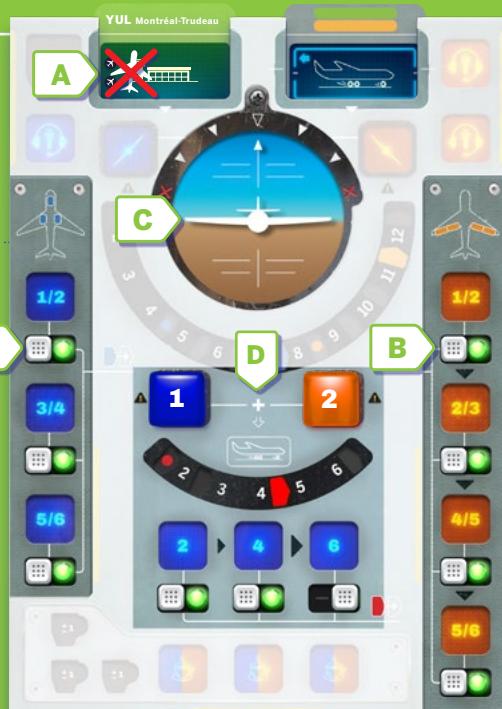


D La vitesse totale est inférieure à la valeur du frein quand vous placez votre deuxième dé Réacteur



FÉLICITATIONS !

Salve d'applaudissements dans la cabine ! Vous atterrissez en douceur et gagnez la partie.



Maintenant que vous maîtrisez l'atterrissement à Montréal, ouvrez le livret **CARNET DE VOL** et relevez de nouveaux défis !

UN IMMENSE MERCI AUX 3 COPILOTES DE CE JEU :

- Olivier PENAUD, pour son inspiration et ses connaissances aéronautiques.
- Jean-Claude PENAUD, commandant de bord, pour le partage de son expérience.
- Michal DÔME, pour les centaines d'atterrissements réalisés ensemble.

Merci à Christian qui a cru au projet, aux équipes du *Scorpion Masqué* qui en ont pris soin, à Arthur, Robin, Mathias, Isabelle (et Lola !) et David pour les heures de tests et leurs précieux conseils.

Et enfin merci à tous ceux qui ont croisé *Sky Team* en festival et ont accepté de décoller.

Luc



Chef de studio: Manuel Sanchez

Développement: Christian Lemay

Chef de projet: Olivier Lamontagne

Direction artistique et graphisme:

Sébastien Bizos

Rédaction: Christian Lemay, Matthew Legault

Gestionnaire de marque: Joëlle Bouhnik

Correction: Bla bla rédaction



Nous finançons le remplacement de tous les arbres servant à la production de nos jeux.*



*Sauf pour les jeux vendus sur un territoire soumis à la taxe éco-mobilier, qui prend déjà en charge les coûts liés au dispositif de collecte, de tri et de recyclage.

CONSEILS STRATÉGIQUES

ATTENTION! Nous vous conseillons de ne lire cette section que si vous éprouvez de la difficulté à poser votre appareil sans dommage.

LE BRIEFING

Le briefing qui précède chaque manche est capital.

Analysez bien la piste, étudiez votre situation.

Est-il préférable d'avancer de 0, 1 ou 2?
Quels paramètres peuvent faire perdre la partie?

Lesquels sont urgents ? Lesquels peuvent attendre ?

COMMUNICATION

Dans *Sky Team*, il y a 2 façons de communiquer : verbalement avant de lancer les dés, puis en posant un dé durant la phase de pose. *Voir ci-dessous PLACER SES DÉS.*

PLACER SES DÉS

Un dé est une "action" sur le panneau de contrôle, mais également une information pour votre équipier. Si vous mettez cette valeur, à cet endroit, à ce moment-là, que va-t-il en déduire ? Allez-vous l'aider à faire les bons choix ?

Avant de jouer, vous pouvez également évaluer les besoins de votre équipier.

Par exemple, s'il doit sortir les premiers volets, il est préférable de l'aider à placer un dé plus élevé sur l'axe ou la vitesse.

Se mettre à la place de son partenaire est essentiel pour former une bonne équipe.

AXE



L'axe est un élément essentiel de votre panneau de contrôle.

Il est à la fois dangereux et souple.

Il est dangereux, car il peut vous faire perdre la partie. Si les 2 joueurs gardent chacun leur dernier dé pour le jouer sur l'axe, le risque est fort.

Mais l'axe est aussi souple. Souvent, plusieurs valeurs sont jouables et vous n'avez pas besoin d'être à l'équilibre avant la toute dernière manche.

CONCENTRATION



Un dé joué ici est une action en moins sur votre panneau de contrôle : générer vos jetons Concentration avec prudence. L'un de vos dés ne sera pas utile ce tour-ci ? Vous allez le placer ici ? Quel est le bon moment pour le faire ? Le jeton Concentration sera peut-être utile à votre équipier, n'attendez pas forcément le dernier coup.

TEMPORISER

Vous avez un jet de dés variés/hétérogènes ? Vous allez alors pouvoir répondre aux besoins de votre équipier. Choisissez de le laisser placer ses dés en premier sur les zones d'interaction (axe et vitesse). Ne pas prendre la main, c'est laisser l'occasion à l'autre de le faire.

VITESSE



Chaque manche, évaluez l'importance de la vitesse.

Il est parfois crucial d'avancer de 0, 1 ou 2 cases.

Il faudra donc vite dans cette manche montrer à votre partenaire la puissance de votre réacteur. À l'inverse, lorsque l'approche est dégagée, la vitesse est moins importante et vous pourriez en profiter pour jouer vos premiers dés à d'autres endroits.

TRAINS D'ATTERRISSAGE ET VOLETS



Ces 2 sections (et leurs jetons d'aérodynamisme) ont un effet sur votre avancée à chaque manche.

Le timing pour sortir vos trains d'atterrissement et vos volets est primordial.

Vous allez encore avoir besoin d'avancer de 2 cases ? Ne sortez donc pas tous vos volets trop tôt, car il sera plus difficile d'avancer.

L'approche est encombrée et vous voulez avancer de 0 ? Sortir les trains d'atterrissement vous aidera.

RADIO



Dégager la piste Approche est nécessaire pour avancer. La capacité d'écartier un avion en case 1 ou 2 est une information importante. En case 5, beaucoup moins.

Anticiper est bienvenu. Écartier un avion à longue distance est utile. Mais pas avec un premier dé.