Sky Team



FR FRANÇAIS

PROCÉDURE D'ATTERRISSAGE Prenez les commandes d'un avion de ligne avec votre fidèle coéquipier, coordonnez vos efforts et posez votre appareil partout dans le monde !

Dans ce jeu coopératif, vous incarnez une équipe de pilotes chargés de faire atterrir votre avion de ligne sur des aéroports du monde entier. Mais poser un avion n'est pas aussi simple qu'on pourrait le croire ! Vous devrez communiquer avec la tour de contrôle pour libérer votre trajectoire, ajuster votre vitesse pour ne pas dépasser l'aéroport, stabiliser votre appareil à l'horizontale, sortir vos volets pour augmenter la portance, sortir le train d'atterrissage, et enfin actionner les freins pour vous arrêter. Coopération et sang-froid seront vos meilleurs atouts !

14+ | 20’ | 2 Un jeu de Luc Rémond Illustrations de Eric Hibbeler et Adrien Rives Découvrez les règles en vidéo sur scorpionmasque.com

LORS DE LA PREMIÈRE OUVERTURE DE LA BOÎTE

1. Commencez par retirer et jeter toutes les pièces du panneau de bord portant ce symbole.
2. Collez les 9 autocollants double-face sur les emplacements indiqués.
3. Collez l'autocollant Avion sur le disque Axe de l'Avion et placez-le dans son emplacement.
4. Placez les 10 Interrupteurs sur les voyants verts.

AVANT CHAQUE PARTIE

REMARQUE : Ceci est la mise en place pour le jeu de base. Tous les autres composants sont destinés aux modules avancés.

1. Placez le panneau de bord entre les joueurs. Assurez-vous que la flèche du disque Axe pointe vers le triangle noir et que tous les interrupteurs couvrent les voyants verts.
2. Sur la jauge de vitesse, placez le marqueur Aérodynamisme bleu entre le 4 et le 5, et l'orange entre le 8 et le 9.
3. Placez le marqueur de Frein à gauche du 2 sur la piste de freinage.
4. Le joueur du côté bleu incarne le Pilote (4 dés bleus) ; le joueur du côté orange incarne le Copilote (4 dés oranges).
5. Glissez la piste d'Altitude jusqu'à afficher 6000.
6. Glissez la piste d'Approche YUL Montréal-Trudeau.
7. Placez un jeton Relance sur chaque icône correspondante.
8. Placez les jetons Avion sur la piste d'approche selon les icônes de trafic.
9. Créez une réserve de jetons Café à côté du plateau.
10. Donnez un paravent à chaque joueur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue en 7 manches de 3 phases :

1. DISCUSSION STRATÉGIQUE ET LANCER DE DÉS
2. POSAGE DES DÉS
3. FIN DE MANCHE

1. DISCUSSION STRATÉGIQUE ET LANCER DE DÉS

Discutez de votre stratégie globale avant de lancer vos dés. Il est strictement interdit de parler des valeurs de vos dés ou de donner des consignes précises. Lancez ensuite vos 4 dés derrière votre paravent. À partir de ce moment, le silence radio est obligatoire.

2. POSAGE DES DÉS

À votre tour, posez UN dé sur un emplacement libre en respectant les contraintes de couleur et de valeur.

ACTIONS

- **AXE (Obligatoire) :** Comparez les deux dés posés. Inclinez l'avion vers le joueur ayant la valeur la plus élevée de la différence entre les deux dés.
- **MOTEURS (Obligatoire) :** Additionnez les 2 dés pour déterminer votre vitesse et faire avancer la piste d'approche (0, 1 ou 2 cases) selon vos marqueurs d'aérodynamisme.
- **RADIO :** Retirez un avion de la case d'approche correspondant à la valeur du dé.
- **TRAIN D'ATTERRISSAGE & VOLETS :** Activez les interrupteurs pour préparer l'avion et modifier l'aérodynamisme.
- **FREINS :** Augmentez votre puissance de freinage pour l'atterrissage.
- **CONCENTRATION :** Obtenez des jetons Café pour modifier la valeur de vos dés (+1/-1).

MANCHE FINALE ET VICTOIRE

Lors de la dernière manche, la vitesse doit être inférieure à votre niveau de freinage. Vous gagnez si la voie est libre, tous les voyants sont verts, l'avion est parfaitement horizontal et la vitesse est maîtrisée ! Un