

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# SKY TEAM

## PROCÉDURE D'ATTERRISSAGE

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'atterrissage 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'atterrissage** 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 !

20' 14+ 2

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



Apprenez les règles en vidéo  
[scorpionmasque.com](https://scorpionmasque.com)

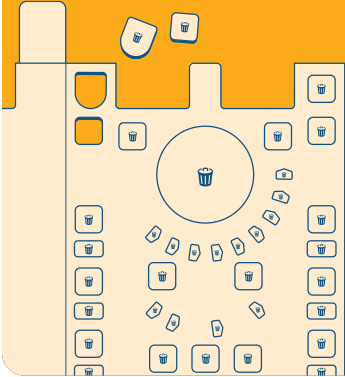


# PRÉPARATION

## À L'OUVERTURE DE LA BOÎTE

1

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



2

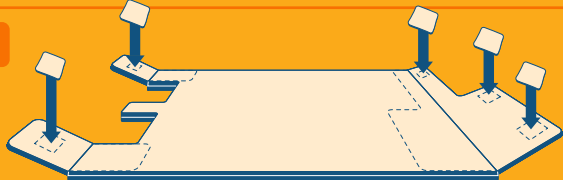
Collez les 9 autocollants double face dans les emplacements appropriés à l'intérieur du tableau de bord et derrière celui-ci.



1

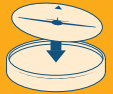


2

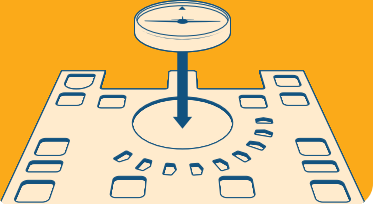


3

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

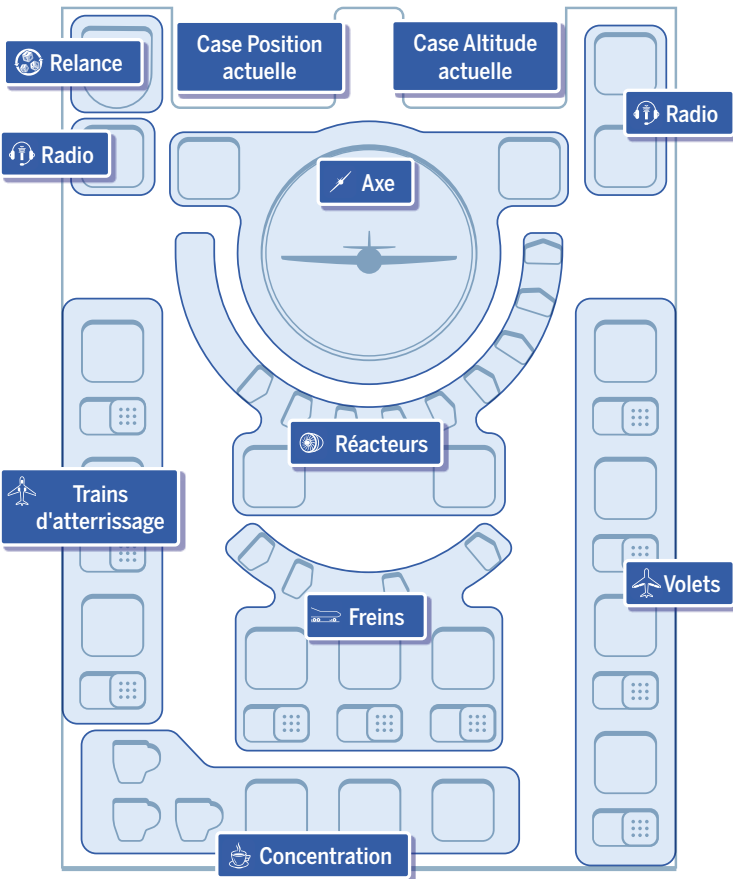
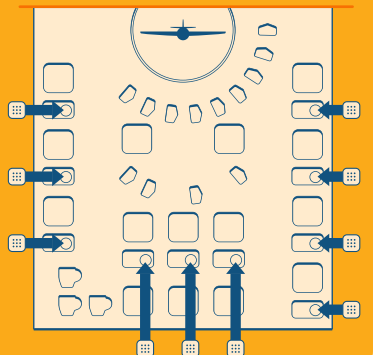


Placez la rondelle Axe de l'avion dans son emplacement.



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.





## JEU

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.**

$$5 - 3 = 2$$



### VRILLE

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

### 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.

### Exemple

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

### CONDITION DE VICTOIRE

C

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



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



## 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 dépassez 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.



### Exemple

Isabelle (rôle pilote - bleu) joue un **2** sur sa seule case Radio. Elle retire un avion sur la 2ème case.



## TRAINS D'ATTERRISSAGE Pilote seulement

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

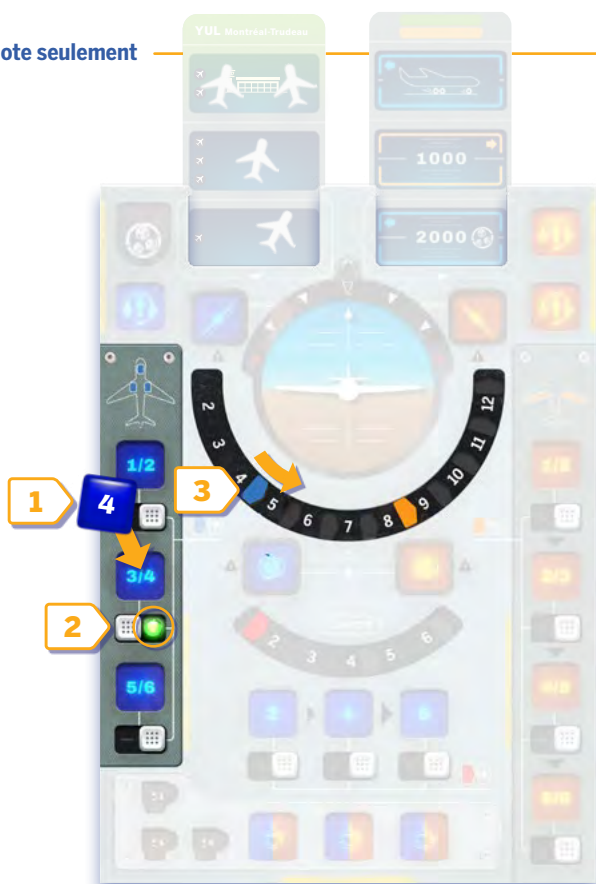
- Posez un dé en respectant la contrainte de valeur. **L'ordre dans lequel vous déployez les trains d'atterrissage n'a pas d'importance.**
- Glissez l'interrupteur sous votre dé pour que le voyant vert s'affiche.
- Avancez **IMMÉDIATEMENT** le marqueur d'aérodynamisme bleu d'une case. Il devrait se situer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

Jouer sur une case dont le voyant vert est déjà affiché ne produit aucun effet.

### Exemple

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

- 1 Elle pose un **4** sur la case **3/4**.
- 2 Elle glisse l'interrupteur pour que le voyant vert s'affiche.
- 3 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

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







## FREINS Pilote seulement

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

- Posez un dé en respectant la contrainte de valeur. Les freins doivent être déployés dans l'ordre, en commençant par celui de valeur 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'atterrissage.

### 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).

## RELANCE

N'oubliez pas que vous pouvez dépenser un jeton Relance à tout moment pendant la manche. Voir **RELANCE**, p. 4.

# 3 FIN DE MANCHE

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

## 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.

- 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'atterrissage (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.

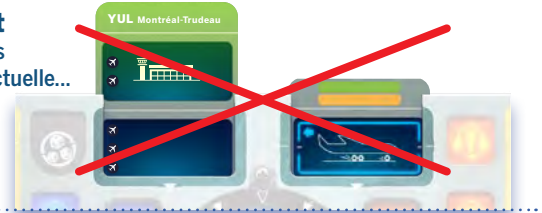
*Vous attendez d'atterrir à l'aéroport. Vous devez jouer au moins une manche supplémentaire, sans avancer sur la piste Approche. Réduisez votre vitesse.*



### 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...

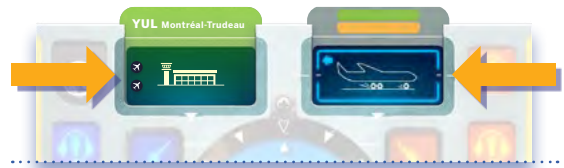
**Vous vous êtes écrasés au sol avant d'atteindre l'aéroport. Vous avez perdu la partie!**



## 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

**D**

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'atterrissage, 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'atterrissage, 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'atterrissage!

## DERNIÈRE MANCHE – ATTERRISSAGE

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'atterrissage 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'atterrissage 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 DÖME, pour les centaines d'atterrissages 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

\*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.

© 2023 Le Scorpion masqué inc. L'utilisation des illustrations, du titre *Sky Team*, du nom Le Scorpion Masqué et du logo Scorpion Masqué est strictement interdite sans le consentement écrit du Scorpion masqué inc.



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



# 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'atterrissage 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'atterrissage vous aidera.

## RADIO

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

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



**SKY TEAM**

# CARNET DE VOL

Maintenant que vous avez réussi un premier atterrissage à Montréal, partez explorer des aéroports iconiques et relevez des défis dignes des plus grands pilotes !

**– ATTENTION –**

**NE PAS OUVRIR AVANT D'AVOIR RÉUSSI  
UN ATERRISSAGE À MONTRÉAL**



# NOUVELLE MISE EN PLACE



Avant de commencer la mise en place, sélectionnez un scénario parmi les 21 disponibles en pages 6 à 8.

## COULEUR

La couleur indique la difficulté du scénario.

- Atterrissage de routine
- Conditions exceptionnelles
- Pilotes d'élite demandés
- Atterrissage héroïque, entrez dans l'histoire de l'aviation si vous réussissez.

La mise en place se passe comme indiquée dans le livret *Procédure d'atterrissage* avec les différences suivantes :

Assurez-vous que ces couleurs correspondent!

- 1 PISTE APPROCHE :**  
**CODE INTERNATIONAL ET NOM DE L'AÉROPORT**  
Prenez la piste Approche correspondant au nom et à la couleur du scénario et utilisez le côté de la piste Altitude correspondant au niveau de difficulté. **Attention!** Certaines pistes Approche sont plus courtes ou plus longues.



- 2 PISTE ALTITUDE**  
La Piste Altitude à deux côtés (   ). Assurez-vous que sa couleur corresponde à celle du scénario sélectionné.

- 3 MODULES SPÉCIAUX**  
Prenez le ou les modules indiqués par le scénario choisi et laissez les autres dans la boîte. Chaque module de jeu est détaillé dans ce livret (pages 3 à 5). Lorsqu'un scénario utilise un module de jeu, reportez-vous au paragraphe correspondant pour savoir quel matériel mettre en place pour la partie.



- 4 COMPÉTENCES**  
Certains scénarios offrent d'utiliser des cartes de Compétence. Choisissez le nombre de cartes Compétence indiqué. 1 2

PRG Václav Havel
1

Vous progressez. Utilisez vos nouvelles compétences pour atterrir en toute sécurité à Prague, en plein cœur de la Bohême, haut lieu de la culture européenne.

3
✈️
★
4

### VICTOIRES

Quand vous réussissez un scénario, cochez la case dans le coin gauche pour vous en souvenir.

LHR He

## COMPÉTENCES

Vous êtes de plus en plus expérimentés et maîtrisez toutes les ficelles du métier de pilote!

Choisissez autant de cartes Compétence que le nombre indiqué par le scénario. Chaque carte vous octroie un pouvoir spécial pouvant jouer un rôle décisif dans la réussite ou l'échec de la mission! Expérimentez toutes les compétences et combinaisons possibles pour trouver celles qui répondent le mieux à la situation!

GIG Galeão
✈️

**MAÎTRISER**

Prenez deux dés de la même couleur.

**SYNCHRONISER**

Une fois par manche, si vous avez placé au moins un dé sur un train d'atterrissage et un dé sur les volets, le copilote lance immédiatement le dé Trafic. Il le place sur un emplacement de dé disponible de son choix en ignorant les contraintes de couleur et applique le résultat comme s'il s'agissait d'un dé normal.

3

Le fort vent arrière vous pousse. Vous allez bien trop vite alors que vous survolez la plage de Copacabana. Faites un large virage et contrôlez votre vitesse d'approche.

★

**Václav Havel**

Vous progressez. Utilisez vos nouvelles compétences pour atterrir en toute sécurité à Prague, en plein cœur de la Bohême, haut lieu de la culture européenne.



★

★


# EFFETS SUR LA PISTE APPROCHE

## DÉ TRAFIC

*Le trafic est particulièrement intense aujourd'hui. Des appareils apparaissent devant vous comme par magie! Mais que fait la tour de contrôle?*

Pour chaque icône Trafic  présent dans la case Position actuelle au début de la manche, lancez le dé Trafic une fois (lancez le dé 2 fois si l'icône  est présent 2 fois dans votre case). Ajoutez chaque fois un jeton Avion dans la case se trouvant à la distance indiquée par le dé (la case 1 étant la case Position actuelle). **Ne lancez pas le dé Trafic et n'ajoutez pas de jeton Avion si aucun icône Trafic ne se trouve dans la case Position actuelle.**

### Précisions

Si vous restez plus d'une manche sur une case contenant un ou plusieurs icônes , lancez le dé Trafic à nouveau et ajoutez des jetons Avion. Ne lancez les dés que pour les icônes se trouvant dans la case Position actuelle au début de la manche (si vous avez traversé une case contenant un icône Trafic lors du dernier mouvement en avançant de 2 cases, ne





la prenez pas en compte). Si vous devez poser un jeton Avion et qu'il n'y en a plus en réserve, n'en posez pas. Si le résultat du dé vous amène plus loin que la dernière case, placez le jeton Avion sur la dernière case (aéroport).

### Exemple

Au début de la deuxième manche à Atlanta, Isabelle et Olivier se trouvent toujours sur la première case de la piste Approche. Isabelle lance un dé Trafic. Elle obtient 3. Elle place un jeton Avion sur la troisième case (la première étant la case Position actuelle). Comme il y a 2 icônes, elle doit lancer le dé une deuxième fois et ajouter un autre jeton.

## VIRAGES

*La présence de hautes montagnes ou d'imposantes masses nuageuses demande de négocier un virage serré! Ne lâchez pas le manche et attachez vos ceintures...*

Lorsque vous avancez la piste Approche, si l'axe de l'avion ne se trouve pas dans une des positions permises par la case Position actuelle que vous quittez ( ou ) , vous perdez la partie. Si vous avancez de 2 cases, cela s'applique aux 2 cases que vous quittez ou traversez.



# MODULES ADDITIONNELS

## KÉROSÈNE

Gérez votre carburant et posez l'avion avant la panne sèche!

### MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

- Placez la jauge de kérosène sur le côté gauche du plateau.
- Placez le marqueur de kérosène à 20.

### RÈGLES: ACTION KÉROSÈNE


Le pilote **OU** le copilote peut poser un dé de n'importe quelle valeur ici. Diminuez immédiatement le kérosène de la valeur du dé posé.



### FIN DE MANCHE

Ajoutez cette étape au début de la fin de manche.

Si vous n'avez posé aucun dé ici, diminuez le kérosène de 6.

Durant n'importe quelle manche, même la toute dernière, si vous atteignez la case , vous n'avez plus assez de kérosène. Vous perdez la partie!





# STAGIAIRE

Un stagiaire vous a été affecté. Il vous sera utile, mais vous devez finir sa formation avant de vous poser.

## MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

Placez le plateau Stagiaire sous le tableau de bord. Posez au hasard un jeton Stagiaire face visible sur chacune des cases.

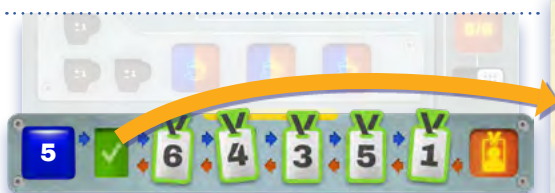
## RÈGLES

### Formation du stagiaire

À votre tour, vous **pourrez** à tout moment placer n'importe quel dé sur le module Stagiaire sur l'emplacement de votre couleur. Récupérer le premier jeton disponible de votre côté. Placez immédiatement le jeton sur l'un de vos emplacements de Dé du tableau de bord et résolvez son effet en utilisant la valeur du jeton comme s'il s'agissait d'un dé.

### Stage obligatoire

Vous devez faire en sorte que votre stagiaire complète sa formation. Pour cela, vous devez retirer tous les jetons avant la fin de la partie. S'il reste des jetons Stagiaire sur le plateau Stagiaire à la fin de la partie, vous perdez.



### Précisions

- Un jeton Stagiaire ne peut pas être modifié par un jeton Concentration.
- Vous ne pouvez pas poser un jeton dans un espace Concentration.
- Vous ne pouvez pas placer sur le module Stagiaire un dé de la même valeur que le premier jeton disponible de votre côté.

# VENT

Le vent arrière vous pousse et vous arrivez trop vite. Reprenez le contrôle de l'avion!

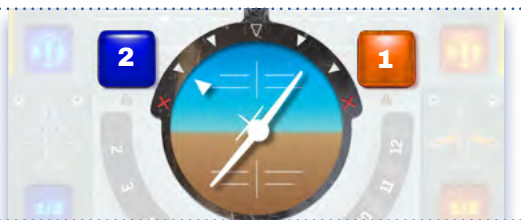


## MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

À l'intérieur de l'anneau Vent, placez le jeton Orientation (appareil vu du dessus sur fond bleu) de façon à ce qu'il pointe le départ (+3 sur fond blanc). Placez le tout à droite du tableau de bord.

## RÈGLES : PHASE DE ROTATION DE L'AXE

Immédiatement après la phase de rotation de l'axe, tournez le jeton Orientation du module Vent d'autant de crans que le décalage de l'axe de l'avion et dans la même direction (même si l'axe n'a pas bougé pendant la manche).



### Exemple

Durant la résolution de la phase de rotation de l'axe, l'axe a tourné d'un cran vers le pilote et il est maintenant tourné de 2 crans vers le pilote. Vous devez donc tourner le jeton Orientation du module Vent de 2 crans vers le pilote (vers la gauche).



## RÈGLES : PHASE DES RÉACTEURS

Lors de la phase des réacteurs, ajoutez la force du vent (le modificateur vers lequel pointe le jeton Avion) à la somme de vos dés dans la zone des réacteurs. Ce modificateur s'applique lors de toutes les manches, même la dernière.



### Exemple

Le jeton Orientation du module Vent pointe vers +2 au moment où le deuxième dé est placé sur les réacteurs. Vous devez ajouter 2 à la somme de vos réacteurs à cause du vent qui vous pousse. Dans le cas illustré ici, la somme est donc de 10 et vous devez avancer la piste Approche de 2 cases au lieu de 1.




# TEMPS RÉEL

Montrez que vous savez garder votre sang-froid en jouant en temps réel.



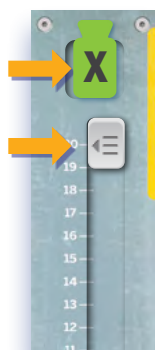
Au début de chaque manche, lancez un minuteur de **60 secondes** (utilisez votre téléphone) **IMMÉDIATEMENT** après avoir jeté vos dés.

Vous ne pouvez plus placer de dés après la fin du temps, la manche se termine immédiatement. S'il vous reste des dés non placés, ils sont tout simplement ignorés. Si les réacteurs et l'axe  ne sont pas complétés, vous avez perdu la partie.



# FUITE DE KÉROSÈNE

Il y a une fuite de kérosène à gérer !  
Régulez votre vitesse pour éviter le pire.



## MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

Mettez en place la jauge de kérosène normalement. Placez un jeton Stagiaire cachée sur la case Dé pour vous souvenir que vous ne pouvez pas poser de dé sur cette case.

## RÈGLES

Vous ne pouvez plus jouer l'action Kérosène. Vous ne perdez plus de kérosène comme d'habitude. À la place, **votre perte de kérosène correspond à la différence entre vos 2 dés Réacteurs +1.**

Par exemple, si vous avez joué un **6** et un **3** sur les réacteurs, vous perdez immédiatement **4** unités de kérosène.

$$6 - 3 + 1 = 4$$



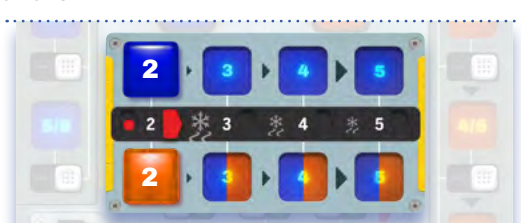
# FREINS DE GLACE

Vous atterrissez sur une piste glacée...  
Déployez des freins extraordinaires !

## MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

Posez le plateau Freins de glace sur le tableau de bord de façon à cacher la piste de freins d'origine.

La jauge fonctionne comme la jauge de freins habituelle, mais il faut jouer **2 dés dans une même manche (au-dessus et au-dessous de la jauge de vitesse)** pour avancer le marqueur de freins.



## RÈGLES

Vous devez amener le marqueur de freins au bout de la jauge (après le 5) avant la fin de la partie tout en respectant les nouvelles contraintes de pose. Sinon, vous perdez la partie.

Durant la dernière manche, lors de la résolution de vos Réacteurs, votre vitesse doit être inférieure au marqueur de freins.

Si vous posez un dé dans un emplacement et que vous ne pouvez pas placer un dé dans le deuxième emplacement correspondant dans la même manche, il est perdu. Récupérez ce dé à la fin de la manche sans avoir déplacé le marqueur de freins.

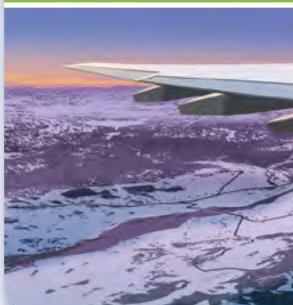
Notez que cette jauge ne comporte pas d'interrupteurs, mais comme pour les freins ordinaires :

- Il faut les déployer dans l'ordre, de gauche à droite.
- On ne peut pas rejouer un dé sur un emplacement activé lors d'une manche précédente (à gauche du marqueur de freins).
- Vous pouvez jouer plusieurs dés sur ce module à chaque manche et donc avancer le marqueur de freins plus d'une fois dans la même manche si les conditions sont remplies.



# SCÉNARIOS

## YUL Montréal-Trudeau



Quebec  
MONTREAL  
QUEBEC

Votre premier vol se passe bien. Le soleil se lève à l'horizon. Le paysage enneigé est magnifique. Vous survolez le Saint-Laurent. Maintenant, à vous de jouer.

## LHR Heathrow



La Tamise découpe un canal noir à travers les lumières de Londres alors que vous approchez de l'aéroport. Un trafic dense complique la fin de votre vol.

Restez calmes et posez votre appareil.

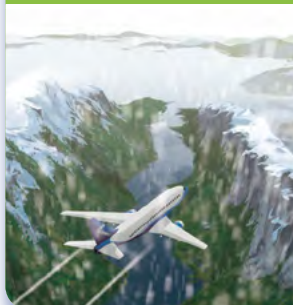
## HND Haneda



JAPAN  
TOKYO  
JAPAN

Avec l'emblématique mont Fuji au loin, vous exécutez un large virage à gauche pour survoler la baie de Tokyo et vous vous alignez sur la piste... qui se jette dans l'eau!

## OSL Gardermoen



Vous commencez votre descente. Oslo et son fjord se trouvent à votre gauche. Le soleil scintille sur le lac Øyeren à votre droite.

Bon atterrissage!



## ATL Hartsfield-Jackson



ATLANTA  
ATLANTA  
ATLANTA

Vous survolez les Appalaches. Atlanta apparaît à travers les nuages. Les vols intérieurs sont nombreux, le trafic est dense. Il est temps de former votre stagiaire à la phase d'atterrissage.



## PRG Václav Havel



Vous progressez. Utilisez vos nouvelles compétences pour atterrir en toute sécurité à Prague, en plein cœur de la Bohême, haut lieu de la culture européenne.



Envolez-vous vers des destinations inédites et découvrez de nouveaux scénarios.





## LHR Heathrow



Un brouillard dense a envahi le ciel. De nombreux avions en attente tournent au-dessus de la capitale britannique. Soyez vigilants dès le début de votre approche!



## TGU Toncontín



Vous allez atterrir au milieu de la ville, au creux des montagnes. Une des approches les plus difficiles du monde. Il vous faudra plonger et négocier un virage final très serré. Bienvenue au Honduras!



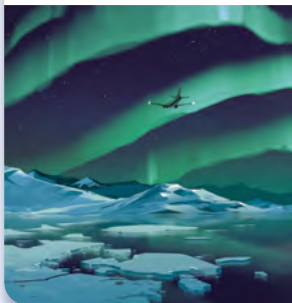
## GIG Galeão



Le fort vent arrière vous pousse. Vous allez bien trop vite alors que vous survolez la plage de Copacabana. Faites un large virage et contrôlez votre vitesse d'approche.



## KEF Keflavík



Vous survolez l'Atlantique. La terre de feu et de glace apparaît à l'horizon. La neige recouvre le tarmac. Vous aurez besoin de bons freins pour vous poser. L'atterrissage s'annonce délicat.



## PRG Václav Havel



Le ciel est dégagé. La vue sur les Carpates au loin est magnifique. Une alarme retentit dans la cabine. Vous perdez du kérosène. En avez-vous assez? Régulez votre vitesse et vous serez peut-être chanceux.



## KUL Kuala Lumpur



Vous aviez raison de craindre les orages de Malaisie. Les éclairs illuminent le ciel. Maintenez votre appareil entre les masses nuageuses. L'atterrissage à Kuala Lumpur s'annonce chaotique.



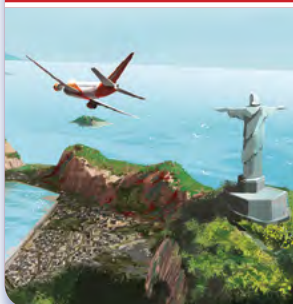
## ATL Hartsfield-Jackson



Vous vous approchez de l'un des aéroports les plus fréquentés au monde... en plein Thanksgiving! Vous n'avez jamais vu un trafic aussi dense de toute votre carrière et une fuite de carburant vient de s'inviter à la fête. Joyeux Thanksgiving!



## GIG Galeão



Le passage récent d'un cyclone a laissé des conditions difficiles. Vous allez devoir composer avec de puissants vents et un corridor aérien étroit. Vous avez ce qu'il faut pour réussir cet atterrissage... Mais pour quoi vos paumes sont-elles si moites ?



## HND Haneda



Votre couloir aérien est précis. Vous approchez de la fameuse piste 23. Vous amorcez votre virage à gauche. Soyez prudents au milieu de tout ce trafic.



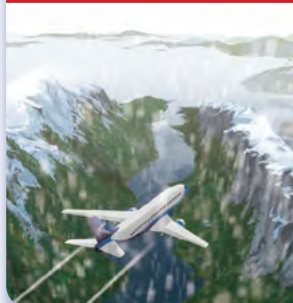
## PBH Paro



La vallée est étroite. Vous survolez les contreforts de l'Himalaya. C'est au milieu des montagnes, au Bhoutan, à plus de 2 200 m d'altitude, qu'on vous demande d'atterrir. Soyez... à la hauteur.



## OSL Gardermoen



La piste est glacée et cela fait maintenant 30 minutes que votre jauge de kérosène s'affole. Cent cinquante passagers vous font confiance. Ne les décevez pas.



## TGU Toncontín



Il est vraiment temps de construire un nouvel aéroport à Tegucigalpa. Celui-ci vous donne chaque fois des sueurs froides. Allez, une dernière fois, plongez sur la gauche entre les montagnes et faites ce qu'il faut.



## KEF Keflavík



Un formidable blizzard vous accueille. Vous percevez les lumières du tarmac avec difficulté à travers les millions de flocons. Concentrez-vous et atterrissez.



## KUL Kuala Lumpur



Vous voici en enfer. Atteindre l'aéroport va demander une concentration de chaque instant. Prendre son temps n'est pas une option. *Semoga berjaya.*



## PBH Paro



Ça y est, vous y êtes. C'est sans doute l'aéroport le plus dangereux au monde. Seuls 8 pilotes sont qualifiés pour atterrir ici. Il est temps d'ajouter vos noms sur la liste... ou pas.

