

SKY TEAM

PROCEDIMENTO DE POUSO

Você e mais um tripulante da sua confiança assumem o comando de um avião comercial, coordenam suas ações e pousam a aeronave em pistas do mundo todo!

OBJETIVO

Neste jogo cooperativo, você e um amigo formam uma equipe de pilotos que tem a tarefa de aterrissar um avião comercial em aeroportos espalhados pelo mundo. Mas pousar uma aeronave não é tão fácil quanto vocês imaginam! Vocês precisam **se comunicar com a Torre de Controle** para garantir que não encontrarão tráfego em sua trajetória de aproximação, **ajustar a velocidade** para não ultrapassar o aeroporto, **nivelar o avião** para

aterrar em perfeito alinhamento horizontal com o solo, **estender os flapes** para aumentar a sustentação e permitir um ângulo de descida maior, **baixar os trens de pouso** para garantir uma aterrissagem segura e, por fim, **acionar os freios** para desacelerar a aeronave depois de tocar a pista.

Para conseguir isso, vocês só precisam de colaboração e nervos de aço!



Um jogo de **Luc Rémond**
Ilustrações de **Eric Hibbeler** e **Adrien Rives**



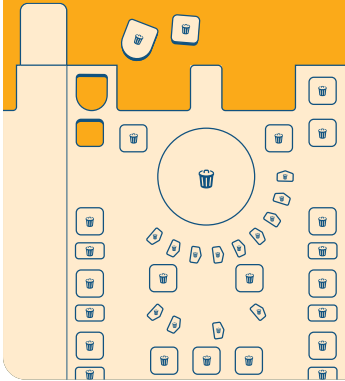
Aprenda a jogar assistindo a um vídeo scorpionmasque.com (conteúdo em inglês)

MONTAGEM

ASSIM QUE ABRIR A CAIXA

1

Comece removendo e jogando fora todas as partes do Painel de Controle que têm este símbolo:



2

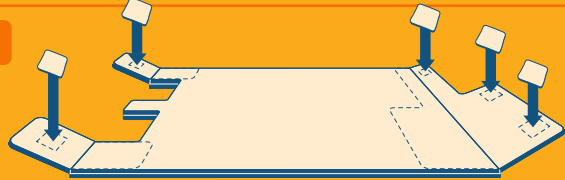
Cole os 9 adesivos dupla face nas áreas indicadas da parte interna e do verso do Painel de Controle.



1

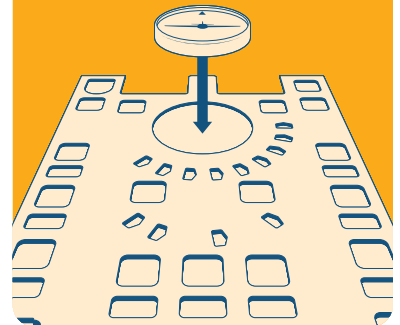


2



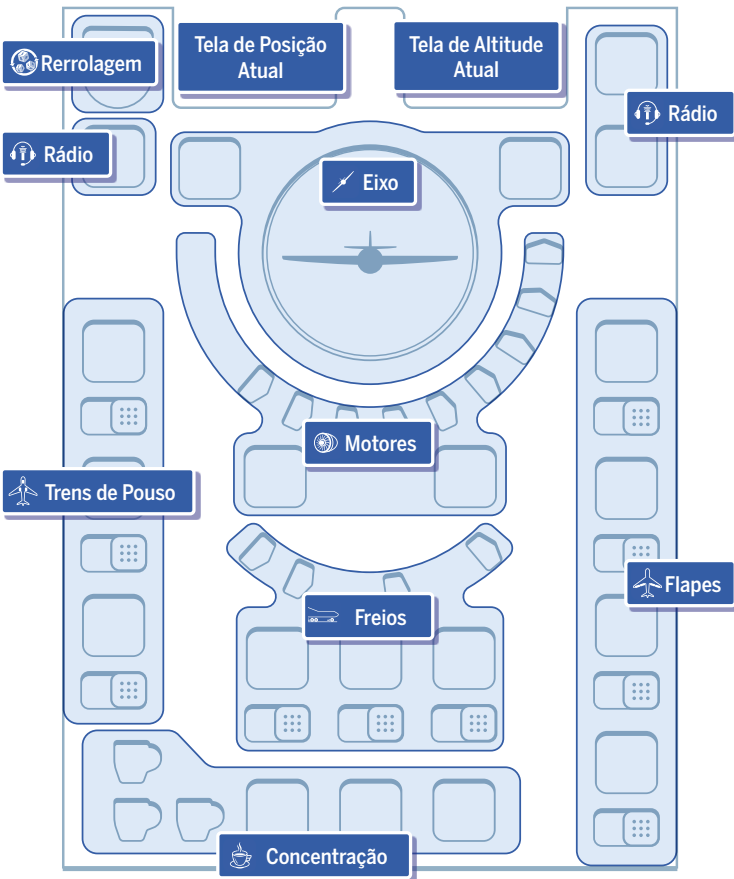
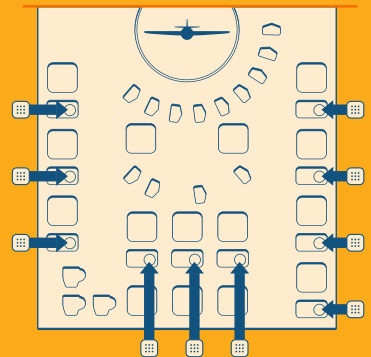
3

Coloque o disco de Eixo da Aeronave no espaço indicado.



4

Coloque os 10 Interruptores em cima das luzes verdes.



PREPARAÇÃO

ANTES DE CADA PARTIDA

NOTA: Esta é a preparação da partida básica. Os componentes não mencionados aqui (e que estão no compartimento fechado dentro da caixa do jogo) pertencem aos módulos avançados. Por enquanto, deixe-os exatamente onde estão.

- 1 Posicione o Painel de Controle entre os dois jogadores, que, de preferência, devem se sentar perto um do outro e do mesmo lado da mesa. Certifique-se de que a seta no disco de Eixo da Aeronave esteja apontando para o triângulo preto na parte superior, e que todos os Interruptores estejam tampando as luzes verdes.
- 2 No Velocímetro, posicione o marco de Aerodinâmica azul entre o 4 e o 5; e o marco de Aerodinâmica alaranjado entre o 8 e o 9.
- 3 Posicione o marco de Frenagem à esquerda do número 2 na trilha de Frenagem.
- 4 O jogador do lado azul do Painel de Controle será o Piloto: os 4 dados azuis ficam com ele. O jogador do lado alaranjado do Painel de Controle será o Copiloto: os 4 dados alaranjados ficam com ele.
- 5 Insira a Esteira de Altitude (lado verde/amarelo) na fenda do canto superior direito do Painel de Controle e deslize-a para baixo até o número 6.000 aparecer na tela. O número visível na tela indica a altitude da aeronave em pés. Essa é sua Altitude Atual.
- 6 Insira a Esteira de Aproximação YUL Montréal-Trudeau na fenda do canto superior esquerdo do Painel de Controle e deslize-a para baixo até o ícone aparecer na tela. Essa tela mostra a Posição Atual da sua Aeronave em relação ao Aeroporto.
- 7 Coloque uma ficha de Rerrolagem em cima de cada um dos ícones de Rerrolagem da Esteira de Altitude.

- 8 Nos espaços da Esteira de Aproximação marcados com ícones de Tráfego, coloque a quantidade indicada de peças de Avião (uma por ícone).

- 9 Forme ao lado do tabuleiro (não em cima dele) uma reserva de peças de Café.

- 10 Entregue um escudo para cada jogador e leia os lembretes impressos dentro do seu.



Dados azuis (x4)

Escudos (x2)

Painel de Controle

Peças de Café (x3)

Dados alaranjados (x4)

COMO JOGAR

A partida tem 7 rodadas de duração. Cada rodada se divide em 3 fases:

1. DISCUSSÃO DE ESTRATÉGIAS E ROLAGEM DOS DADOS
2. ALOCAÇÃO DE DADOS
3. FIM DA RODADA

1 DISCUSSÃO DE ESTRATÉGIAS E ROLAGEM DOS DADOS

No começo de cada rodada, discuta estratégias com o outro tripulante. Por exemplo, “sério mesmo, a gente precisa se livrar daquele avião” ou “vamos fazer de tudo para avançarmos 2 espaços”.

Vocês não podem falar sobre os dados. É proibido dizer coisas como “se tirar um 6, aloque o dado aqui, ó” ou “use o dado de valor mais baixo para fazer esta ação”. Encerrada a discussão, role seus 4 dados atrás do escudo, de maneira que o outro jogador não possa vê-los. Daqui em diante, os dois jogadores devem se manter absolutamente em silêncio até o fim da rodada, a não ser que seja necessário corrigir erros de aplicação das regras.



REROLAGEM

Havendo uma ficha de Rerolagem no espaço de Altitude Atual (como é o caso na primeira rodada, a 6.000 pés), passe-a para o estoque no canto superior esquerdo do Painel de Controle. A qualquer momento da rodada, qualquer jogador pode usar uma ficha de Rerolagem do estoque. Quando alguém fizer isso, OS DOIS JOGADORES poderão rerolar UMA VEZ quantos dados quiserem atrás de seus respectivos escudos. (Por exemplo, o Piloto pode usar a ficha para rerolar 2 dos 3 dados que ainda restam atrás de seu escudo, e o Copiloto pode rerolar todos os seus 4 dados.)

2 ALOCAÇÃO DE DADOS

REGRAS GERAIS

A **Joguem em turnos.** A seta na tela de Altitude Atual indica qual dos dois será o primeiro a jogar. Por exemplo, na primeira rodada, o primeiro turno é do Piloto (azul).

B No seu turno, aloque **UM** (e somente um) dos seus dados remanescentes (os que estão atrás do seu escudo) em um espaço LIVRE do Painel de Controle (que ainda não tenha um dado).

Respeite as restrições de cor. O Piloto só poder alocar seus respectivos dados em espaços azuis; o Copiloto, nos espaços alaranjados. Certos espaços são tanto azuis quanto alaranjados: qualquer um dos jogadores pode alocar dados neles.

C **Respeite as restrições de número.** Por exemplo, o Copiloto só pode alocar dados com o valor **1** ou **2** no primeiro espaço dos Flapes.

D A maioria dos espaços apresenta restrições de cor E/OU número. Por exemplo, somente o Piloto pode alocar um dado no setor de Freios (esses espaços são azuis) E o primeiro espaço requer um dado com o número 2.

E Os espaços de Rádio têm restrições de cor, mas não de número. Assim, é possível alocar qualquer número ali.

F Os espaços de Concentração não têm restrição alguma (qualquer jogador pode alocar um dado de qualquer valor ali).




— AÇÕES

Os dados geram efeitos diferentes de acordo com seus valores e os espaços onde são alocados.



AÇÕES OBRIGATÓRIAS

Os espaços identificados por um  são ações obrigatórias. Não é o caso das ações em outros espaços. Cada jogador deve alocar obrigatoriamente um dado no Eixo e outro nos Motores em todas as rodadas.

Sua tripulação perderá a partida imediatamente se, no fim de uma rodada, não houver um dado de cada cor no Eixo e um dado de cada cor nos Motores.

NOTA: Esses espaços são obrigatórios, mas não precisam ser os primeiros a serem preenchidos com dados!



EIXO

Oriente o Eixo da aeronave durante a aproximação. A Aeronave se inclina para um lado ou outro. Cuidado para não entrar em parafuso!

Assim que o segundo dado for alocado aqui, compare os valores de ambos os dados:


- Não mexa em coisa alguma se os números forem iguais.
- Mas, se os números forem diferentes, então gire o disco de Eixo da Aeronave uma quantidade de pontos igual à diferença entre os dados.
Incline a Seta do Eixo na direção do jogador que alocou o dado de valor mais alto e deixe-a ali. Não devolva o Eixo a seu ponto inicial no fim da rodada.



Exemplo

Isabelle (Piloto) alocou um 5 e Oliver (Copiloto), um 3. O Eixo gira dois pontos na direção de Isabelle.

PARAFUSO

Se a Seta do Eixo alcançar ou ultrapassar um , a aeronave entrará em parafuso e sua tripulação perderá a partida imediatamente.

VOCÊ SABIA?

No mundo real, as aeronaves têm indicadores de atitude que trabalham em três eixos: vertical (guinada do nariz para a esquerda ou direita), lateral (arfagem do nariz para cima ou para baixo) e longitudinal (rolamento). A ilustração apresentada aqui é uma simplificação, pois representa apenas o eixo longitudinal.



CONDIÇÃO DE VITÓRIA

No fim da última rodada, a aeronave deve estar perfeitamente horizontal. Consulte p. 11.



MOTORES



Dependendo da potência transferida para os motores, a Aeronave vai avançar... ou não!

Assim que o segundo dado for alocado nos espaços dos Motores, some os valores de ambos os dados. Essa será sua velocidade. Em seguida:

- Se a soma for menor que o marco de Aerodinâmica mais fraco (o azul) no Velocímetro, deixe a Esteira de Aproximação exatamente onde ela está (não a mova).



- Se a soma ficar entre os dois marcos de Aerodinâmica, avance a Esteira de Aproximação em um espaço (deslizando-a para baixo).



- Se a soma for maior que o marco de Aerodinâmica mais forte (alaranjado), avance a Esteira de Aproximação em 2 espaços.



COLISÃO

Se uma ou mais peças de Avião entrarem no espaço de Posição Atual, a tripulação e os passageiros ainda estarão vivos!

Mas, se houver peças de Avião no espaço de Posição Atual e você tiver que avançar a Esteira de Aproximação, então ocorrerá uma colisão e sua tripulação perderá a partida!



ULTRAPASSAGEM DO AEROPORTO

Se o aeroporto já aparecer no espaço de Posição Atual e você tiver que avançar a Esteira de Aproximação, sua tripulação terá ultrapassado o aeroporto e perdido a partida!



RÁDIO

Comunique-se com a Torre de Controle para descongestionar o tráfego aéreo em sua trajetória de aproximação.

O Piloto tem apenas um espaço de Rádio para alocar seu dado; o Copiloto tem dois deles.

Na Esteira de Aproximação, começando com a Posição Atual, conte espaços em quantidade igual ao valor do dado alocado, então remova **IMEDIATAMENTE** uma peça de Avião do espaço onde você terminar a contagem. Se o dado alocado mostrar o valor **1**, então remova uma peça de Avião do espaço de Posição Atual.

Esta ação não terá efeito algum se não houver peças de Avião no espaço indicado pelo valor do dado.




Exemplo

Isabelle (Piloto; cor azul) aloca um **2** em seu único espaço de Rádio. Ela remove uma peça de Avião do segundo espaço da Esteira de Aproximação (um espaço à frente da Posição Atual).



TRENS DE POUSO Somente Piloto

Baixe os Trens de Pouso. Cada Trem de Pouso baixado aumenta o arrasto e a resistência ao vento da Aeronave.

- Respeitando as restrições de número, aloque aqui um dado. **Não importa a ordem na qual você baixará os Trens de Pouso.**
- Deslize o Interruptor logo abaixo do seu dado para mostrar a luz verde.
- Avance **IMEDIATAMENTE** em um espaço o marco de Aerodinâmica azul.  O marco deverá estar entre o 7 e o 8 após você baixar todos os Trens de Pouso.

Alocar um dado em um espaço onde o Interruptor já mostra a luz verde não tem efeito algum.

Exemplo

Isabelle aciona os Trens de Pouso pela primeira vez na partida.

- 1** Ela aloca um **4** no espaço **3/4**.
- 2** Então desliza o Interruptor para a mostrar a luz verde.
- 3** Ela avança o marco de Aerodinâmica azul para o espaço entre o 5 e o 6.



AERODINÂMICA E VELOCIDADE

Ao mover os marcos de Aerodinâmica, você e o outro tripulante vão mudar o efeito da Velocidade de sua Aeronave na Esteira de Aproximação. Por exemplo, mover o marco azul para a frente significa que, a partir de agora, uma Velocidade de 5 fará a Aeronave avançar 0, em vez de 1 espaço.

CONDIÇÃO DE VITÓRIA **B**

Os interruptores de todos os Trens de Pouso devem mostrar luz verde no fim da partida. Consulte p. 11.



FLAPES Somente Copiloto

Estenda os flapes. Cada flape estendido aumenta a sustentação e a resistência ao vento da Aeronave.

- Respeitando as restrições de número, aloque aqui um dado. **Estenda os Flapes em sequência, de cima para baixo.**
- Deslize o Interruptor logo abaixo do seu dado para a mostrar a luz verde.
- Avance **IMEDIATAMENTE** em um espaço o marco de Aerodinâmica alaranjado. Esse marco deverá estar além do 12 após a extensão de todos os Flapes.



CONDIÇÃO DE VITÓRIA

B

Os interruptores de todos os Flapes devem mostrar a luz verde no fim da partida. *Consulte p. 11.*

Você deve estender os Flapes em sequência, começando com o espaço 1/2, passando pelo 2/3, e assim por diante.

Exemplo

Oliver (Copiloto) aciona o segundo espaço dos Flapes.

- Ele aloca um 2 no espaço 2/3.
- Então desliza o Interruptor para mostrar a luz verde.
- Ele avança o marco de Aerodinâmica alaranjado para o espaço entre o 10 e o 11.



CONCENTRAÇÃO

Não é hora de ceder à pressão: concentre-se e prepare as manobras que você fará em seguida.

- O Piloto e o Copiloto podem alocar qualquer dado em qualquer espaço ☕ livre deste setor.



- Coloque **imediatamente** uma peça de Café em um dos 3 espaços designados. Não é possível ter mais do que 3 peças de Café no tabuleiro.

Toda vez que for alocar um dado em qualquer espaço do Painel de Controle, **você poderá usar uma ou mais peças de Café para modificar o valor do dado a ser alocado.** Cada peça usada permite a você acrescentar 1 ou subtrair 1 do valor do dado. Devolva todas as peças de Café usadas à reserva ao lado do tabuleiro.

- Qualquer jogador pode usar as peças de Café do Painel de Controle, independentemente de quem as tenha colocado ali.
- As peças não usadas permanecem no tabuleiro de uma rodada para outra.
- Os modificadores só podem alterar o valor de um dado para valores entre 1 e 6.
- Por fim, subtrair 1 de um dado de valor 1 não o mudará para 6, da mesma maneira que acrescentar 1 a um 6 não mudará o dado para 1.



Exemplo

- Isabelle tem um dado de valor 3. Ela gostaria muito de remover a peça de Avião que aparece no espaço de Posição Atual.
- Isabelle remove 2 peças de Café do Painel de Controle.
- Ela transforma seu 3 em 1, aloca o dado em seu espaço de Rádio e remove a peça de Avião do primeiro espaço da Esteira de Aproximação (o espaço da Posição Atual).



FREIOS Somente Piloto

Freie com força suficiente para fazer a aeronave parar depois de tocar a pista.

- Respeitando as restrições de número, aloque aqui um dado. Os freios devem ser acionados em sequência, começando com o espaço 2.
- Avance **IMEDIATAMENTE** em um espaço o marco de Freagem vermelho. Os Freios só terão algum efeito na última rodada da partida.



Você deve acionar os Freios em sequência, começando com o espaço 2, em seguida o 4 e, por fim, o 6. Não é preciso acionar todos os Freios, mas, quanto mais deles você acionar, mais fácil será o pouso.

CONDIÇÃO DE VITÓRIA

D

Na última rodada da partida, sua velocidade deve ser inferior à posição do marco de Freagem vermelho. Consulte p. 11.



Exemplo

- Isabelle aciona o segundo Freio da partida ao alocar um dado de valor 4 no espaço 4.
- Ela avança um espaço com o marco vermelho (deixando-o entre o 4 e o 5).

RERROLAGENS

Não se esqueça de que, a qualquer momento durante a rodada, você pode usar uma ficha de Rerrolagem. Consulte RERROLAGEM, p. 4.

3 FIM DA RODADA

Quando tiverem alocado os oito dados, os jogadores poderão voltar a falar! Siga estes passos:

DIMINUIÇÃO DA ALTITUDE

A aeronave continuará descendo, independentemente do que você e o outro tripulante fizerem ou deixarem de fazer durante a rodada. A Esteira de Altitude tem sete espaços que correspondem às sete rodadas da partida.

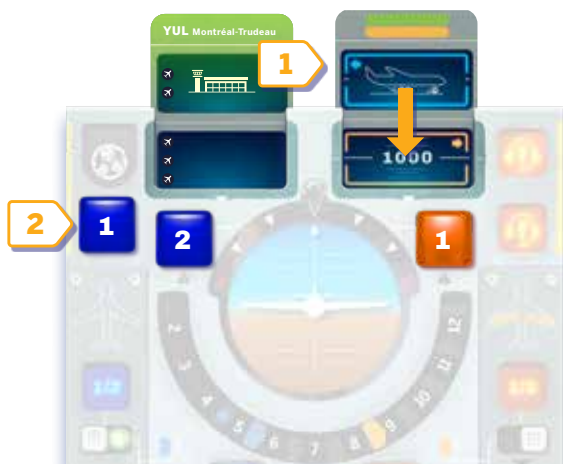
- Avance em um espaço, ou 1.000 pés, a Esteira de Altitude (deslizando-a para baixo).

- Pegue seus dados de volta.

Se a imagem do Aeroporto estiver na tela de Posição Atual e a imagem da Aeronave estiver na tela de Altitude Atual, vá para a seção "Última rodada e fim da partida", a seguir.



Caso contrário, comece uma nova rodada!



CASOS ESPECIAIS

Chegar Cedo Demais ao Aeroporto

A imagem do Aeroporto está na tela de Posição Atual, mas a da Aeronave não aparece na tela de Altitude Atual.

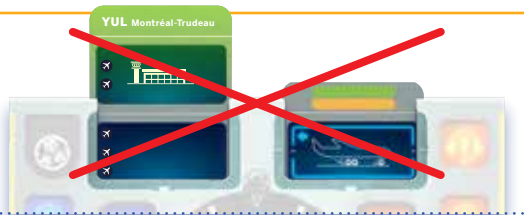
Vocês estão sobrevoando o aeroporto em circuito de espera e devem jogar uma ou mais rodadas sem avançar na Esteira de Aproximação. Portanto, reduzam a velocidade!



Não Chegar ao Aeroporto a Tempo

A imagem do Aeroporto não aparece na tela de Posição Atual, mas a da Aeronave já está na tela de Altitude Atual.

Vocês fizeram um pouso forçado antes de chegar ao aeroporto e perderam a partida!



ÚLTIMA RODADA E FIM DA PARTIDA

A última rodada começa quando a imagem do Aeroporto aparece na tela de Posição Atual e a da Aeronave está na tela de Altitude Atual.

Sua tripulação alcançou o aeroporto bem na hora que a aeronave está prestes a tocar a pista. Isso que é noção de tempo!



MOTORES

A aeronave fez contato com o solo, e agora é preciso freá-la para não sair da pista!


CUIDADO: A leitura do Velocímetro muda!

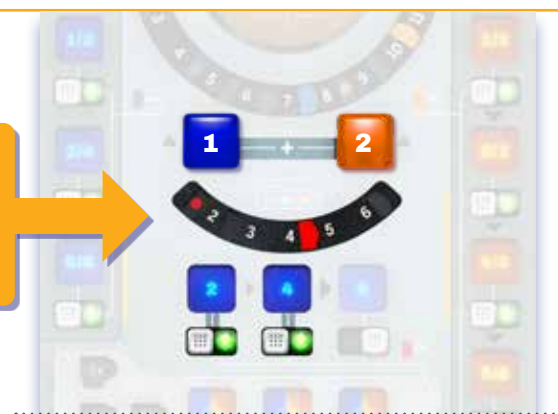
Na última rodada, quando o segundo dado for alocado nos Motores, em vez de comparar sua velocidade com os marcos de Aerodinâmica, compare-a COM OS SEUS FREIOS.

CONDIÇÃO DE VITÓRIA

D

A força dos Freios (indicada pelo marco de Frenagem vermelho) deve ser maior que a sua velocidade (a soma dos dados nos Motores). Consulte p. 11.

Diferente do que acontece com os Flapes e Trens de Pouso, vocês não precisam acionar todos os freios . Mas a força deles não pode estar abaixo de 2, caso contrário a aeronave não conseguirá parar na pista e acabará se acidentando.







Exemplo

Na última rodada, a velocidade total de Isabelle e Oliver é **3 (1+2)**. Isabelle acionou os Freios **2 e 4**. A velocidade na rodada atual está bem à esquerda do marco de Frenagem vermelho e, sendo assim, essa condição de vitória foi cumprida!

RODADA FINAL - POUSO

NO FIM DESTA RODADA, VOCÊS VENCEM SE:

- A** Não houver peças de Avião na Esteira de Aproximação. 
- B** Os Interruptores de todos os Flapes e Trens de Pouso mostrarem a luz verde. 
- C** O Eixo da Aeronave estiver perfeitamente horizontal. 
- D** Ao alocar os dados nos Motores, sua Velocidade for inferior à força dos Freios. 

PARABÉNS!

Os passageiros se põem a aplaudir a tripulação! O pouso foi suave, e vocês venceram a partida.



Agora que aprendeu a pousar em Montreal, abra o **DIÁRIO DE BORDO** e descubra novos desafios!

UM MUITÍSSIMO OBRIGADO AOS TRÊS COPILOTOS DESTA Jogo:

- Olivier PENAUD, pela inspiração e o conhecimento aeronáutico
- Jean-Claude PENAUD, primeiro oficial, por dividir conosco sua experiência
- Michel DÔME, pelas centenas de pousos bem-sucedidos que fizemos juntos

Agradecimentos a Christian, que acreditou no projeto, à equipe da *Scorpion Masqué* por cuidar tão bem dele, a Arthur, Robin, Mathias, Isabelle (e Lola!) e David por horas e horas de testes e pelas dicas valiosas. E, por fim, obrigado a todos que toparam com *Sky Team* em eventos e convenções e aceitaram decolar com a gente.

-Luc

Chefe de Estúdio: Manuel Sanchez
Desenvolvedor: Christian Lemay
Gerente de Projeto: Olivier Lamontagne
Diretor de Arte e Designer Gráfico: Sébastien Bizos
Gerente de Marcas: Joëlle Bouhnik
Redação e Tradução para o Inglês: Matthew Legault

GALÁPAGOS

Gestão de Produto: Matheus Passeri
Tradução: Maria do Carmo
Revisão: Felipe Ramos e Luis Perdomo
Diagramação: Robson Minghini

WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR

v1.0



Financiamos o replantio de todas as árvores usadas na produção de nossos jogos.



DICAS ESTRATÉGICAS

IMPORTANTE: Recomendamos que você leia esta seção apenas se sua equipe tiver dificuldade para pousar a Aeronave.

■ A FASE DE DISCUSSÃO

A fase de discussão no começo de cada rodada é importantíssima.

Examine a Esteira de Aproximação e estude a situação toda.

É melhor avançar 0, 1 ou 2 espaços?

Quais elementos poderiam fazer sua tripulação perder a partida?

O que é urgente? O que pode esperar?

■ COMUNICAÇÃO

Em Sky Team, existem duas maneiras de se comunicar com o outro tripulante: verbalmente, antes de rolar os dados; visualmente, ao distribuir seus dados na fase de Alocação, como se explica a seguir.

■ ALOCAÇÃO DOS DADOS

Um dado é tanto uma “ação” realizada na cabine de comando quanto uma informação valiosa para o colega de equipe.

Se você alocar um dado de determinado valor em certo espaço neste exato momento da partida, qual será a dedução do outro tripulante? Você está ajudando o colega a tomar decisões acertadas?

Antes de fazer sua jogada, você também pode avaliar o que o seu colega precisa. Por exemplo, se ele precisar estender o primeiro flape, talvez seja melhor você alocar um dado de valor mais alto no Eixo ou nos Motores. Colocar-se no lugar do colega é essencial para garantir um ótimo trabalho em equipe.

■ O EIXO

O Eixo é um elemento fundamental do Painel de Controle.

É ao mesmo tempo arriscado e flexível.

É arriscado porque pode fazer sua tripulação perder a partida. Chega a ser perigoso quando ambos os jogadores seguram o último dado para alocá-lo ali.

Mas o Eixo também é flexível: uma variedade de valores pode ser alocada nele, e sua equipe só precisará reequilibrar as coisas por volta da última rodada.

■ CONCENTRAÇÃO

Todo dado descartado é uma ação a menos na cabine de comando. Portanto, considere com muito cuidado a possibilidade de gerar peças de Café. Se um dos seus dados não for útil na rodada atual, quando será o momento certo de descartá-lo? Pode ser que o colega precise de uma peça de Café, então não guarde esta ação para o último turno.

■ ATRASANDO

Seus dados produziram muitos valores idênticos? Ou uma mistura? Use isso para ajudar o colega de equipe, deixando-o alocar o primeiro dado nos espaços interativos (Eixo e Motores).

Não tomar a iniciativa permite que o outro tripulante o faça.

■ VELOCIDADE

Entenda a importância da velocidade da Aeronave a cada momento.

Em certas ocasiões, é crucial avançar 0, 1 ou 2 espaços. E isso significa comunicar rapidamente ao colega a potência do seu Motor.

Por outro lado, se não houver peças de Avião à sua frente na Esteira de Aproximação, a velocidade não será tão importante, e você poderá se aproveitar dessa informação e alocar seu primeiro dado em outro lugar.

■ FLAPES E TRENS DE POUSO

Estes dois setores (e os respectivos marcos) afetam sua capacidade de pousar a Aeronave. Sendo assim, saber quando acioná-los é fundamental. Se a Aeronave precisar avançar 2 espaços, não estenda os Flapes tão cedo! Se o aeroporto estiver congestionado com Aviões e você quiser avançar 0 espaço, baixar um dos Trens de Pouso será de grande ajuda!

■ RÁDIO

Para avançar, é necessário descongestionar o tráfego em sua trajetória de aproximação. Remover um Avião no espaço 1 ou 2 é uma informação importante. No espaço 5, nem tanto.

Planejar com antecedência é sempre uma boa ideia. Remover um Avião mais na ponta da esteira costuma ajudar... mas não se você usar seu primeiro dado para isso.