

ПІЛОТИ

ПРОЦЕДУРА ПРИЗЕМЛЕННЯ

Удвох із надійним напарником керуйте авіалайнером, дійте злагоджено та приземляйте літак в аеропортах усього світу!

МЕТА ГРИ

Це кооперативна гра для двох учасників. Ви — команда пілотів комерційного авіалайнера і ваше завдання — навчитися приземлювати свій літак у будь-якому аеропорті світу. А це не так легко, як здається! Ви будете зв'язуватися з диспетчерською вежею, щоб дізнатися, чи немає на вашому шляху повітряних перепон; регулювати швидкість, щоб не вилетіти за межі аеропорту; вирівнювати літак, щоб

він летів паралельно землі; випускати закрилки, щоб збільшити підймальну силу та швидше знижуватися; випускати шасі для безпечного приземлення; а наостанок вмикати гальма, щоб уповільнити літак після приземлення.

Співпраця та сталеві нерви — запорука успіху!



Автор гри: **Люк Ремон**
Художники: **Ерік Гіббелер** та **Адрієн Рів**



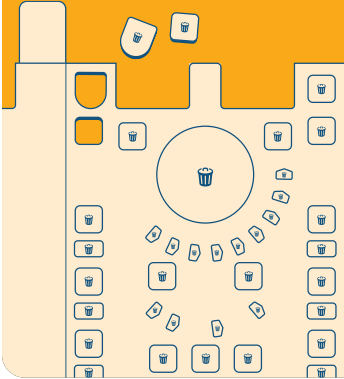
Вивчіть правила,
переглянувши відео

ПРИГОТУВАННЯ

ПІСЛЯ ПЕРШОГО ВІДКРИТТЯ КОРОБКИ

1

Спочатку вилучіть усі елементи панелі керування з таким символом:



2

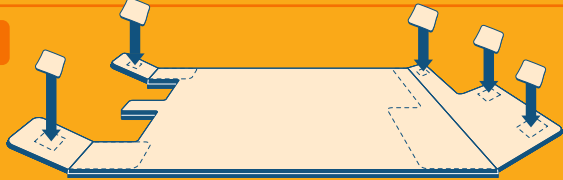
Наклейте 9 двосторонніх наліпок на позначені комірки з внутрішньої та бокових сторін панелі керування.



1

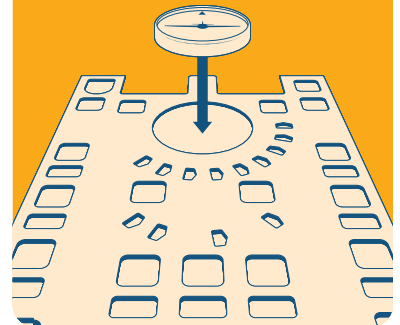


2



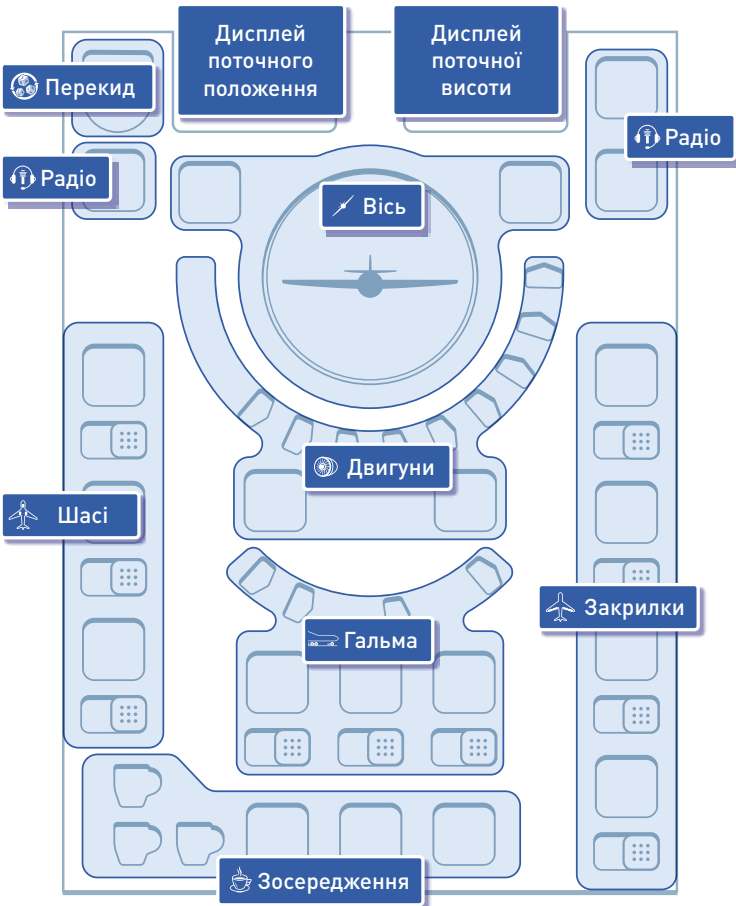
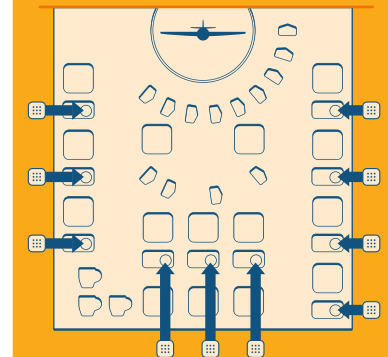
3

Розмістіть диск осі літака у відповідній комірці.



4

Розмістіть 10 перемикачів на зелених лампочках.



ПРИГОТУВАННЯ ПЕРЕД КОЖНОЮ ГРОЮ

ПРИМІТКА. У цьому розділі описано приготування до базової гри. Решту компонентів, яких немає в переліку нижче, поки що залиште в коробці. Це компоненти додаткових модулів, які зберігаються в закритій секції.

1 Покладіть панель керування на стіл у межах досяжності обох гравців. Радимо гравцям сісти поруч по один бік стола. Переконайтеся, що стрілка на диску осі літака вказує на чорний трикутник угорі, а всі зелені лампочки накриті перемикачами.

2 Розмістіть синій маркер аеродинаміки між поділками 4 та 5 вимірника швидкості, а помаранчевий маркер аеродинаміки між поділками 8 та 9.

3 Розмістіть червоний маркер гальм ліворуч від поділки 2 на шкалі гальм.

4 Гравець, який сидить ліворуч, ближче до синіх комірок панелі керування, гратиме за першого пілота — він бере 4 сині кубики. Гравець, який сидить праворуч, ближче до помаранчевих комірок панелі керування гратиме за другого пілота — він бере 4 помаранчеві кубики.

5 Вставте трек висоти (зелено-жовтою смужкою горілиць) в отвір у верхньому правому куті панелі керування так, щоб на дисплеї з'явилось число **6000**. Це число позначає вашу висоту польоту в футах. Далі ми називатимемо його поточною висотою.

6 Вставте трек підльоту *YUL Монреаль — Трюдо* в отвір у верхньому лівому куті панелі керування так, щоб на дисплеї з'явився символ ☁. Цей дисплей вказує на положення вашого літака. Далі ми називатимемо його поточним положенням.

7 Покладіть жетон перекиду на кожен символ перекиду на треку висоти.

8 Покладіть на кожну поділку треку підльоту стільки фішок літаків, скільки на ній зображено символів літака.

9 Утворіть запас фішок кави та розмістіть його біля панелі керування (не на панелі).

10 Роздайте кожному гравцеві ширму відповідного кольору та прочитайте пам'ятку, надруковану всередині.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває 7 раундів. Кожен раунд складається з 3 фаз:

1. ОБГОВОРЕННЯ ПЛАНУ ДІЙ ТА КИДКИ КУБИКІВ
2. РОЗМІЩЕННЯ КУБИКІВ
3. ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ

1 ОБГОВОРЕННЯ ПЛАНУ ДІЙ ТА КИДКИ КУБИКІВ

На початку кожного раунду ви обговорюєте свій план дій. Наприклад: «Треба позбутися цього літака на нашому шляху» або: «Давай переконаємося, що ми просунемося на 2 поділкі».

Заборонено обговорювати значення кубиків. Заборонено говорити щось на кшталт: «Якщо на кубик випаде 6, то поклади його сюди» або «Використай кубик з найменшим значенням, щоб виконати ось цю дію». Закінчивши обговорення, киньте всі 4 кубики за ширмою, так, щоб інший гравець їх не бачив. Відтепер обидва гравці повинні зберігати повну тишу до кінця раунду, за винятком виправлення можливих ігрових помилок.



ПЕРЕКИД

Якщо на дисплеї поточної висоти (у першому раунді це 6000 футів) є жетон перекиду, перемістіть його в комірку запасу у верхньому лівому куті панелі керування. Будь-коли протягом раунду будь-який гравець може витратити жетон перекиду. Перекид дає змогу **ОБОМ ГРАВЦЯМ** за своїми ширмами перекинути 1 або більше кубиків **ОДИН РАЗ**. Наприклад, перший пілот може витратити жетон, і за своєю ширмою перекинути 2 з 3 позostalих кубиків, а другий пілот може перекинути всі свої 4 кубики.

2 РОЗМІЩЕННЯ КУБИКІВ

ОСНОВНІ ПРАВИЛА

- А** Виконуйте ходи по черзі. Стрілка на дисплеї поточної висоти вказує, хто першим виконуватиме хід. Наприклад, у цьому раунді перший пілот (синій) виконуватиме хід першим.
- Б** У свій хід розмістіть **ОДИН** (і тільки один!) зі своїх **позostalих кубиків** (які лежать за ширмою) у **ПОРОЖНІЙ** комірці (без кубика) на панелі керування.
Дотримуйтесь обмежень за кольором. Перший пілот може розміщувати свої кубики тільки в синіх комірках, а другий пілот — тільки в помаранчевих. Деякі комірки двоколірні. Будь-який гравець може розміщувати кубики в таких комірках.
- В** **Дотримуйтесь обмежень за значенням.** Наприклад, другий пілот може розмістити в першій комірці закрилків тільки кубик зі значенням **1** або **2**.
- Г** Більшість комірок мають обмеження за кольором **ТА/АБО** значенням кубиків. Наприклад, у комірках гальм може розміщувати кубики тільки перший пілот (ці комірки синього кольору) **ТА** кубик повинен мати значення **2**.
- Д** Комірки радіо мають обмеження за кольором, але не за значенням. У них можна розміщувати кубики з будь-яким значенням.
- Е** Комірки зосередження не мають ніяких обмежень (будь-який гравець може розмістити там кубик з будь-яким значенням).




Дії

Ефекти кубиків залежать від значень цих кубиків та від комірок, де вони розміщені.



ОБОВ'ЯЗКОВІ ДІЇ

Комірки дій з символом  — це комірки обов'язкових дій. Дії інших комірок не обов'язкові. Щораунду кожен гравець повинен розмістити по 1 кубик в комірках осі та двигунів.

Ви негайно зазнаєте поразки, якщо наприкінці раунду в комірках осі та двигунів не розміщено по 1 кубик кожного кольору.

ПРИМІТКА. Ці комірки обов'язкові, але це не означає, що ви повинні починати розміщення кубиків саме з них!




ВІСЬ

Регулюйте вісь літака під час приземлення. Літак хилиться набік. Будьте обережні, щоб не ввійти у штопор!

Після того як хтось із гравців розмістив другий кубик, порівняйте значення обох кубиків:

- Якщо значення обох кубиків однакові, то нічого не відбувається.
- Якщо значення кубиків відрізняються, то поверніть диск осі літака на кількість поділок, що дорівнює різниці між значеннями двох кубиків. Поверніть стрілку осі у бік гравця з вищим значенням кубика та залиште її в цьому положенні. Наприкінці раунду не повертайте вісь у початкове положення.

ВХОДЖЕННЯ У ШТОПОР

Якщо стрілка осі досягає символу  або проходить повз нього, то літак входить у штопор і ви негайно зазнаєте поразки.

ЧИ ЗНАЄТЕ ВИ?

Справжні літаки рухаються по 3 осях: ризику (ліворуч або праворуч), тангажу (угору або вниз) та крену. У цій грі ми використовуємо спрощену систему координат, тому літак має тільки вісь крену.

$$5 - 3 = 2$$



Приклад

Марина (перший пілот) розмістила кубик зі значенням **5**, а Сергій (другий пілот) — зі значенням **3**. Вісь повертається на дві поділки у бік Марини.

УМОВА ПЕРЕМОГИ

Наприкінці останнього раунду ваш літак повинен перебувати в чітко горизонтальному положенні. Див. с. 11.





ДВИГУНИ ⚠

Залежно від потужності, якої ви надали двигунам, літак рухатиметься вперед... або ні!

Після того як хтось із гравців розмістив другий кубик, додайте значення обох кубиків у комірках двигуна. Це ваша швидкість. Потім:

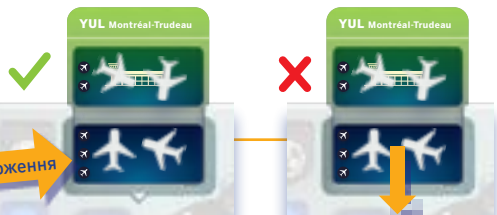
- Якщо сума дорівнює числу, що перебуває ліворуч від синього маркера аеродинаміки на вимірній шкалі швидкості, то трек підльоту залишається на місці (не просувайте його).



- Якщо сума дорівнює числу, що перебуває між 2 маркерами аеродинаміки, то просуньте трек підльоту на 1 поділку.



- Якщо сума дорівнює числу, що перебуває праворуч від помаранчевого маркера аеродинаміки, то просуньте трек підльоту на 2 поділки.



ЗІТКНЕННЯ

Якщо одна або більше фішок літаків переміщуються на дисплей поточного положення, все добре!

Якщо на дисплеї поточного положення перебуває поділка з фішками літаків, і ви повинні просунути трек підльоту, то стається зіткнення і ви зазнаєте поразки!



ПРОЛІТ ПОВЗ АЕРОПОРТ

Якщо на дисплеї поточного положення перебуває поділка з аеропортом, і ви повинні просунути трек підльоту, то ви пролітаєте повз аеропорт і зазнаєте поразки!



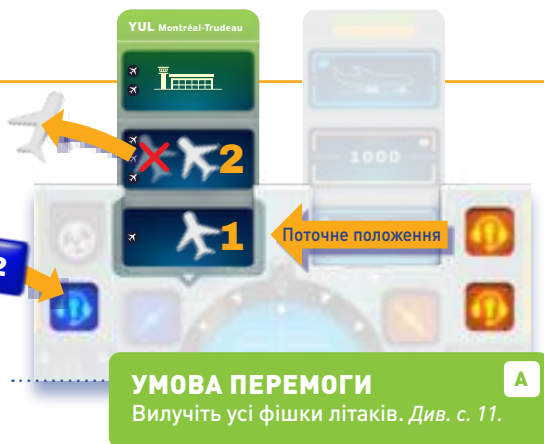
РАДІО

Зв'яжіться з диспетчерською вежею, щоб очистити повітряний простір на своєму шляху.

Перший пілот має тільки 1 комірку радіо для розміщення кубика, а другий пілот — 2 комірки.

Порахуйте кількість видимих поділок треку підльоту, починаючи з поточного положення. Ви **НЕГАЙНО** вилучаєте 1 фішку літака з поділки, порядковий номер якої відповідає значенню кубика. Якщо ви розмістили кубик зі значенням **1**, то вилучіть фішку літака з поділки на дисплеї поточного положення.

Ця дія не має ефекту, якщо на поділці, порядковий номер якої відповідає значенню кубика, немає жодної фішки літака.



Приклад

Марина (перший пілот — синій) розміщує кубик зі значенням **2** у своїй комірці радіо. Вона вилучає фішку літака з другої поділки (наступна поділка після поточного положення).



ШАСІ (тільки для першого пілота)

Випустіть шасі. Кожне випущене шасі збільшує аеродинамічний опір літака та опір вітру.

- Розмістіть кубик у комірці, дотримуючись обмежень за значенням.
Порядок, у якому ви випускаєте шасі, неважливий.
- Нижче комірки з кубиком розташований перемикач. Посуньте його ліворуч, щоб відкрити зелену лампочку.
- НЕГАЙНО** перемістіть синій маркер аеродинаміки на 1 поділку праворуч. Якщо ви випустили всі шасі, то синій маркер аеродинаміки повинен опинитися між поділками 7 і 8.

Розміщення кубика в комірці, зелена лампочка якої вже відкрита, не має ефекту.

Приклад

Марина випускає шасі вперше за гру.

- Вона розміщує кубик зі значенням **4** в комірці **3/4**.
- Марина посуває перемикач, щоб відкрити зелену лампочку.
- Вона переміщує синій маркер аеродинаміки на поділку між **5** та **6**.

АЕРОДИНАМІКА ТА ШВИДКІСТЬ

Переміщуючи маркери аеродинаміки, ви змінюєте вплив швидкості на трек підльоту. Наприклад, якщо ви переміщуєте синій маркер на 1 поділку праворуч, то значення швидкості **5** просуне ваш літак на **0** поділок треку підльоту замість **1**.



УМОВА ПЕРЕМОГИ

Наприкінці гри всі зелені лампочки шасі повинні бути відкриті. Див. с. 11.



ЗАКРИЛКИ (тільки для другого пілота)

Випустить закрилки. Кожен випущений закрилок збільшує підймальну силу літака та опір вітру.

- Розміщуючи кубик у комірці, дотримуйтесь обмежень за значенням.
Випускайте закрилки послідовно, згори донизу.
- Нижче комірки з кубиком розташований перемикач. Посуньте його ліворуч, щоб відкрити зелену лампочку.
- НЕГАЙНО** перемістіть помаранчевий маркер аеродинаміки на 1 поділку праворуч. Якщо ви випустили всі закрилки, то маркер аеродинаміки повинен опинитися за поділкою 12.

УМОВА ПЕРЕМОГИ

Б

Наприкінці гри всі зелені лампочки закрилків повинні бути відкриті. Див. с. 11.

Ви повинні випускати закрилки послідовно. Починайте з комірки 1/2, потім 2/3 тощо.



ЗОСЕРЕДЖЕННЯ

Бідкатися зарано. Зосередьтеся та приготуйтеся до подальших маневрів.

- Перший та другий пілоти можуть розмістити будь-який кубик у будь-якій порожній комірці з символом



- Негайно** розмістіть фішку кави в одній з 3 відповідних комірок. Ви не можете мати більше ніж 3 фішки кави.

Щоразу, розміщуючи кубик у будь-якій комірці на панелі керування, ви можете витратити 1 або більше фішок кави, щоб змінити значення розміщеного кубика. Кожен витрачений жетон кави дає вам змогу збільшити або зменшити значення кубика на 1. Поверніть усі витрачені фішки кави в запас біля панелі керування.

- Будь-який гравець може витратити фішки кави незалежно від того, хто їх здобув.
- Невитрачені фішки кави залишаються на панелі керування до наступного раунду.
- Фішки кави можуть змінювати значення кубика тільки в межах від 1 до 6.
- Значення кубика 1, зменшене на 1, не дорівнює 6. Так само значення кубика 6, збільшене на 1, не дорівнює 1.



Приклад

Сергій (другий пілот) випускає другий закрилок.

- Він розміщує кубик зі значенням 2 у другій комірці (2/3).
- Сергій посуває перемикач, щоб відкрити зелену лампочку.
- Він переміщує помаранчевий маркер аеродинаміки на поділку між 10 та 11.



Приклад

- Марина має кубик зі значенням 3. Вона дуже хоче вилучити фішку літака з поділки на дисплеї поточного положення.
- Вона вилучає 2 фішки кави з панелі керування.
- Марина змінює значення свого кубика з 3 на 1 та розміщує його у своїй комірці радіо. Потім вилучає фішку літака з першої поділки треку підльоту (дисплей поточного положення).



ГАЛЬМА (тільки для першого пілота)

Вмикайте гальма так, щоб літак зупинився, щойно колеса торкнуться злітно-посадкової смуги.

■ Розміщуючи кубик у комірці, дотримуйтеся обмежень за значенням. Ви повинні вмикати гальма послідовно, починаючи з комірки зі значенням **2**.

■ **НЕГАЙНО** перемістіть червоний маркер гальм на 1 поділку праворуч. Ефект гальм враховують тільки в останньому раунді гри.



Ви повинні вмикати гальма послідовно, починаючи з комірки зі значенням **2**, тоді **4** і зрештою **6**. Ви не зобов'язані вмикати всі гальма, але що більше їх увімкнено, то простішим буде приземлення.

УМОВА ПЕРЕМОГИ



Під час останнього раунду гри ваша швидкість повинна бути меншою, ніж положення червоного маркера гальм. Див. с. 11.



Приклад

- 1 Марина розміщує кубик зі значенням **4** в комірці зі значенням **4** та вмикає другі гальма у грі.
- 2 Вона переміщує червоний маркер на 1 поділку праворуч (між 4 та 5).

ПЕРЕКИД

Пам'ятайте, що в будь-який момент протягом раунду ви можете витратити жетон перекиду. Див. «Перекид» на с. 4.

3 ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ

Розмістивши всі 8 кубиків, ви нарешті можете знову говорити! Послідовно виконайте такі кроки:

ЗМЕНШЕННЯ ВИСОТИ

Незалежно від того, що ви робили протягом раунду, літак знижується. На треку висоти 7 поділок, а отже, гра триває 7 раундів.

1 Просуньте трек висоти на 1 поділку або 1000 футів.

2 Заберіть з панелі керування всі свої кубики.

Якщо на дисплеї поточного положення перебуває поділка з аеропортом, а на дисплеї поточної висоти — поділка з зображенням літака, то перейдіть до розділу «Кінець гри» на наступній сторінці.



В іншому разі розпочніть новий раунд!



ОСОБЛИВІ ВИПАДКИ

Ви передчасно прибули до аеропорту

На дисплеї поточного положення вже перебуває поділکا з зображенням аеропорту, але на дисплеї поточної висоти відсутнє зображення літака.

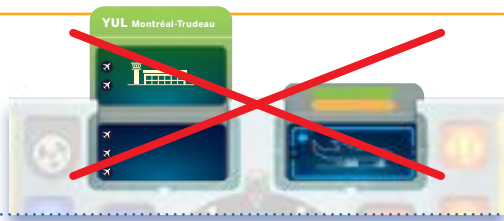
Ви перебуваєте в зоні очікування над аеропортом. Ви повинні зіграти один (або кілька) раундів, не просуваючи трек підльоту, тому треба зменшити швидкість!



Ви не встигли долетіти до аеропорту

На дисплеї поточного положення відсутнє зображення аеропорту, але на дисплеї поточної висоти вже перебуває поділка із зображенням літака.

Ви здійснили вимушене приземлення та не долетіли до аеропорту. Ви зазнаєте поразки!



ОСТАННІЙ РАУНД ТА КІНЕЦЬ ГРИ

Якщо на дисплеї поточного положення перебуває поділка з аеропортом, а на дисплеї поточної висоти — поділка з зображенням літака, починається останній раунд гри.

Ви прибули до аеропорту, а ваш літак ось-ось приземлиться. Злагоджена робота!



ДВИГУНИ

Ви приземлилися і тепер повинні увімкнути гальма, щоб не вилетіти за межі злітно-посадкової смуги!

УВАГА! Визначення швидкості змінюється!

Під час останнього раунду, розміщуючи другий кубик у комірці двигуна, порівнюйте свою швидкість з положенням маркера ГАЛЬМ, а не маркерів аеродинаміки.

УМОВА ПЕРЕМОГИ

Значення ваших гальм (позначене червоним маркером гальм) повинно бути більшим, ніж ваша швидкість (сума значень кубиків у комірках двигунів). Див. с. 11.

На відміну від закрилків та шасі, вам не потрібно вмикати всі гальма. Але значення гальм не може бути нижчим за 2, бо в такому разі ваш літак не зможе зупинитися на злітно-посадковій смузі та розіб'ється.







Приклад

Під час останнього раунду швидкість літака Марини та Сергія дорівнює 3 (1+2). Марина увімкнула гальма 2 та 4. Значення швидкості менше, ніж значення гальм, позначене червоним маркером, тому умова приземлення виконана!

ОСТАННІЙ РАУНД: ПРИЗЕМЛЕННЯ

НАПРИКІНЦІ ЦЬОГО РАУНДУ ВИ ПЕРЕМАГАЄТЕ, ЯКЦЮ:

- А** На треку підльоту немає фішок літаків. 
- Б** На всіх ваших закрилках та шасі відкриті зелені лампочки. 
- В** Вісь вашого літака перебуває в чітко горизонтальному положенні. 
- Г** Після розміщення кубиків у комірках двигунів ваша швидкість менша, ніж значення гальм. 

ВІТАЄМО!

Пасажири вибухають оплесками!
Ви здійснили м'яке приземлення та перемогли у грі.



Тепер, після успішного приземлення у Монреалі, відкрийте **БОРТОВИЙ ЖУРНАЛ** та пориньте у нові випробування!

Керівник студії: Мануель Санчес
Розроблення гри: Крістіан Лемей
Менеджер проєкту: Олів'є Ламонтань
Артдиректор та графічний дизайн: Себастьян Бізо
Бренд-менеджер: Жоель Бунік
Перекладач та редактор: Метью Лего

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Олександр Ручка
Випускова редакторка: Алла Костовська
Координатор проєкту: Володимир Рибаків
Перекладач: Філіпп Головнін
Редакторка: Олена Науменко
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко
Неоціненна допомога: Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Іщук, Сергій Тодоров і Тетяна Іщук



Ми фінансуємо вирощування нових дерев замість використаних для виробництва наших ігор.

ВЕЛИЧЕЗНА ПОДЯКА ТРЬОМ ІНШИМ ПІЛОТАМ НАШОЇ ГРИ:

- Олів'є ПЕНОДУ за його натхнення та знання авіації.
- Жан-Клоду ПЕНОДУ, другому пілоту, за те, що поділився своїм досвідом.
- Мішелю Доме за сотні спільних приземлень.

Дякуємо Крістіану, який повірив у цей проєкт, команді *Scorpion Masqué* за дбайливе ставлення до гри, Артуру, Робіну, Матіасу, Ізабель (і Лолі!) та Девіду за години тестувань та цінні поради. А також дякуємо всім, хто підходив до стенду «Пілотів» на фестивалях і погоджувався пограти з нами.

— Люк

■ ОБГОВОРЕННЯ ПЛАНУ ДІЙ

Обговорення плану дій — це дуже важлива початкова фаза кожного раунду.

Уважно подивіться на трек підльоту, оцініть загальну ситуацію на ньому та на панелі керування.

На скільки поділок краще просунути трек: на 0, 1 або 2? Що може призвести до поразки?

Які дії треба виконати якнайшвидше?
А які можуть почекати?

■ КОМУНІКАЦІЯ

У грі «Пілоти» є 2 способи комунікації: усна, перед кидком кубиків, або шляхом розміщення свого кубика під час відповідної фази, як описано нижче.

■ РОЗМІЩЕННЯ КУБИКІВ

Кубик — це «дія» в кабіні пілота, а також інформація для вашого напарника.

Якщо ви розміщуєте кубик із певним значенням саме в цій комірці й саме в цей момент гри, то який висновок з цього може зробити ваш напарник? Чи допомагаєте ви йому зробити правильний вибір?

Перш ніж розміщувати свої кубики, ви також можете проаналізувати, що треба вашому напарнику. Наприклад, якщо йому треба випустити перші закрилки, то вам краще розмістити в комірці осі або двигуна кубик з більшим значенням. Вміння поставити себе на місце напарника дуже важливе для створення успішної команди.

■ ВІСЬ

Вісь — важливий елемент вашої кабіни пілота.

Вона водночас небезпечна та гнучка.

Небезпека в тому, що неправильне поводження з віссю може призвести до поразки. Дуже ризиковано розміщувати обидва свої останні кубики в комірках осі.

Але вісь також гнучка. Ви можете коригувати її положення різними значеннями кубика. Також вам не обов'язково тримати вісь горизонтальною протягом усієї гри.

■ ЗОСЕРЕДЖЕННЯ

Нерозміщений кубик — це втрата дії, яку ви могли б виконати в кабіні пілота. Здобуваючи фішки кави, будьте уважні. Якщо у цей хід вам не знадобиться один з ваших кубиків, то коли настане слушний момент, щоб розмістити його у комірці зосередження? Фішка кави може стати в пригоді вашому напарнику, тому не варто відкладати цю дію до останнього ходу.

■ ЗВОЛІКАННЯ

На ваших кубиках випало багато однакових значень? Або навпаки, різних? Ви можете скористатися цим, щоб допомогти своєму напарнику та дозволити йому першим розмістити кубик у комірках осі або двигунів. Якщо ви не берете на себе ініціативу, то це зробить ваш напарник.

■ ШВИДКІСТЬ

Пам'ятайте, що ваша швидкість впливає на перебіг кожного раунду.

Іноді дуже важливо просунути трек підльоту на 0, 1 або 2 поділки. У такому разі вам треба якнайраніше повідомити своєму напарнику про потужність свого двигуна.

З іншого боку, якщо попереду на треку підльоту немає фішок літаків, то швидкість менш важлива. Ви можете скористатися цією інформацією, щоб розмістити свій перший кубик в іншій комірці.

■ ЗАКРИЛКИ ТА ШАСІ

Закрилки та шасі (та їх маркери) впливають на ваше приземлення, тому дуже важливо випустити їх вчасно. Якщо вам треба просунути трек підльоту на 2 поділки, то не випускайте закрилки занадто рано! Що робити, якщо аеропорт переповнений літаками і ви не хочете просувати трек підльоту? Випустіть шасі — це допоможе!

■ РАДІО

Для просування треку підльоту треба звільнити повітряний простір від інших літаків. Вилучивши фішку літака з першої або другої поділки, ви даєте напарнику важливу інформацію, з п'ятої поділки — уже менш важливу.

Планувати заздалегідь — завжди вдала ідея. Просування треку підльоту корисне... Але не першим вашим кубиком.

ПІЛОТИ

БОРТОВИЙ ЖУРНАЛ

Тепер, коли ви успішно приземлилися в Монреалі,
час вирушати в широку синю далечінь.
Відкрийте для себе знакові аеропорти світу
та прийміть виклики, гідні справжніх пілотів!

– УВАГА! –

**НЕ ВІДКРИВАЙТЕ, ПОКИ НЕ ВИКОНАЄТЕ
УСПІШНЕ ПРИЗЕМЛЕННЯ В МОНРЕАЛІ.**



НОВІ ПРИГОТУВАННЯ



Перед початком гри виберіть 1 сценарій із 21 доступного. Ознайомитися з ними ви можете на с. 6, 7 та 8 цього журналу.

КОЛІР

Колір позначає складність сценарію.

- Звичайне приземлення
- Виняткові умови
- Тільки для елітних пілотів
- Героїчне приземлення. Успіх закарбує ваше ім'я в підручниках історії.

PRG Вацлав Гавел
1



Ваші вміння вдосконалюються. Застосуйте ці здібності, щоб безпечно приземлитися в Празі — одному з культурних центрів Європи в самому серці Старої Богемії.

3

4

ПЕРЕМОГИ

Якщо вам вдалося успішно завершити сценарій, поставте позначку в кружечку у лівому верхньому куті цього сценарію.



Приготуйтеся до гри за звичайними правилами, за винятком таких змін:

1 ТРЕК ПІДЛЬОТУ. МІЖНАРОДНИЙ КОД І НАЗВА АЕРОПОРТУ
Замість треку підльоту YUL Монреаль — Трюдо використовуйте трек, що відповідає назві та кольору вибраного сценарію. Будьте уважні! Деякі треки підльоту довші або коротші за інші.

Переконайтесь, що кольори збігаються!



2 ТРЕК ВИСОТИ
Трек висоти двосторонній (). Переконайтесь, що колір треку висоти збігається з кольором треку підльоту вибраного сценарію.

3 ОСОБЛИВІ МОДУЛІ
Візьміть 1 або більше модулів, зазначених у вибраному сценарії. Решту модулів залиште в коробці. Пояснення до кожного модуля ви знайдете в цій книжці правил на с. 3–5. Якщо у сценарії треба використовувати певний модуль, то перейдіть до відповідного розділу. З нього ви дізнаєтеся, які компоненти використовувати та як приготувати їх до гри.



4 ОСОБЛИВІ ЗДІБНОСТІ
У деяких сценаріях ви використовуватимете карти особливих здібностей. Нижче ви знайдете докладніший опис цих карт. Виберіть стільки карт особливих здібностей, скільки вказано у вибраному сценарії.



ОСОБЛИВІ ЗДІБНОСТІ

Довгі години польотів принесли свої плоди. Ви опанували всі тонкощі пілотування!

Виберіть стільки карт особливих здібностей, скільки вказано у вибраному сценарії. Кожна карта дає вам певну особливу здібність, яка допоможе приземлити літак навіть за найскладніших умов. Випробуйте різні особливі здібності або комбінуйте їх і вибирайте найбільш ефективні для вашої ігрової ситуації.

GIG Галеан
1



Диспетчерська вежа Ріо-де-Жанейро не відповідає. Сильний попутний вітер несе вас занадто швидко, і ви пролітаєте над пляжем Копакабана. Зробіть широкий поворот і контролюйте швидкість підльоту.

МАЙСТЕРНІСТЬ
3

Якщо в комірках **ДВИГУНІВ** **ЗАЛОДЖЕНІСТЬ**

Один раз за раунд, якщо гравці розмістили хоча б по 1 кубик у комірках шасі та закрилків, то другий пілот негайно кидає кубик затору. Потім він розміщує цей кубик у будь-якій порожній комірці будь-якого кольору на панелі керування та застосовує її ефект як зазвичай.

PRG Вацлав Гавел
1





Ваші вміння вдосконалюються. Застосуйте ці здібності, щоб безпечно приземлитися в Празі — одному з культурних центрів Європи в самому серці Старої Богемії.

ЕФЕКТИ ТРЕКУ ПІДЛЬОТУ





КУБИК ЗАТОРУ

Небо сьогодні особливо переповнене... Літаки, здається, з'являються нізвідки!

Якщо на початку раунду на дисплеї поточного положення є символ затору , то киньте кубик затору по 1 разу за кожен символ . Щоразу, кидаючи кубик, кладіть фішку літака на поділку, порядковий номер якої відповідає значенню кубика (відлік починається з поділки на дисплеї поточного положення). **Не кидайте кубик і не кладіть фішок літаків, якщо на дисплеї поточного положення немає символу затору, навіть якщо ви пройшли повз цей символ, просунувшись на 2 поділки.**

Також:

Якщо поділка з 1 або більше символами затору  перебуває на дисплеї поточного положення більше ніж 1 раунд, кидайте кубик затору по 1 разу за кожен символ  на початку кожного з цих раундів. Якщо ви пройшли повз поділку з символом кубика затору, просуваючись на 2 поділки, то вам не треба кидати кубик.



Якщо вам треба покласти фішку літака, а у запасі немає жодної, то не кладіть її. Якщо значення кубика більше, ніж кількість позоставших поділок на треку підльоту, то покладіть фішку літака на останню поділку (аеропорт).



Приклад

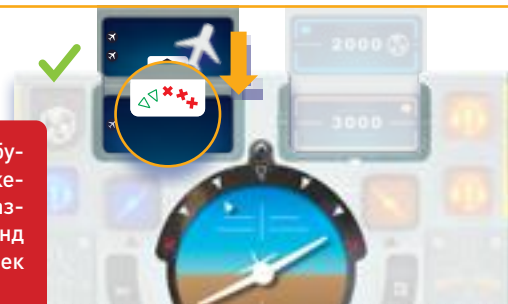
На початку другого раунду в Атланти на дисплеї поточного положення літака Марини та Сергія досі перебуває перша поділка. Марина кидає кубик затору, результат кидка — 3. Вона кладе фішку літака на третю поділку (перша — це дисплей поточного положення). На першій поділці зображено 2 символи затору, тож Марина кидатиме кубик вдруге та покладе другу фішку літака.



ПОВОРОТИ

Щоб оминати зловісні хмари та гори, потрібна тверда рука на кермі. Краще пристебніться!

Якщо ви просуваєте трек підльоту, а вісь літака не перебуває в одному з дозволених положень ( або ) зображених на дисплеї поточного положення, то ви зазнаєте поразки. Це також стосується обох поділок, якщо ви в цей раунд просували трек на 2 поділки. Якщо ви не просуваєте трек підльоту, то вам не треба дотримуватися цих обмежень.



МОДУЛІ



ПАЛИВО

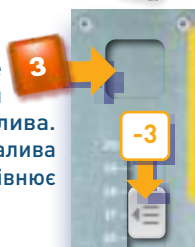
Слідкуйте за паливом і приземліть літак, перш ніж воно закінчиться!

ДОДАТКОВІ ПРИГОТУВАННЯ

- Покладіть шкалу палива ліворуч від панелі керування.
- Розмістіть маркер палива на поділці 20.

ДІЯ: ПАЛИВО


Перший АБО другий пілот може розмістити свій кубик з будь-яким значенням у комірці шкали палива. **НЕГАЙНО** перемістіть маркер палива вниз на кількість поділок, що дорівнює значенню розміщеного кубика.



КІНЕЦЬ РАУНДУ

Виконайте цей крок після фази кінця раунду.

Якщо ви не розмістили кубик у комірці шкали палива, то втрачаєте 6 палива.

Якщо у будь-який момент гри, навіть в останньому раунді, маркер палива досягає поділки , це означає, що паливо закінчилося і ви зазнали поразки!



СТАЖИСТ

До вас прикріплюють стажиста. Він допомагатиме вам протягом польоту, але його навчання повинно закінчитися до приземлення.

ДОДАТКОВІ ПРИГОТУВАННЯ

Покладіть поле стажиста нижче панелі керування. У кожній комірці поля розмістіть горілиць випадковий жетон стажиста.

ПРАВИЛА

Навчання стажиста

У свій хід ви можете навчати стажиста. Для цього розмістіть на полі стажиста кубик з будь-яким значенням у комірці свого кольору. Потім візьміть найбільшчий до вас жетон стажиста. Ви можете розмістити цей жетон замість кубика в будь-якій комірці за звичайними правилами розміщення кубиків та застосувати її ефект, враховуючи значення жетона.

Непідготовлений стажист

Ви повинні закінчити навчання стажиста до приземлення. Якщо наприкінці гри на полі стажиста залишилися жетони, це означає, що ви не завершили його навчання та зазнали поразки.

Важливо!

- Значення жетона стажиста не можна змінити фішкою кави.
- Ви не можете розміщувати жетон стажиста в комірці зосередження.
- Значення розміщеного кубика повинно відрізнятися від значення доступного жетона стажиста.



ВІТЕР

Попутний вітер посилюється, і ви летите занадто швидко. Поверніть літак, щоб контролювати швидкість.

ДОДАТКОВІ ПРИГОТУВАННЯ

Покладіть синій жетон літака всередину кільця вітру так, щоб ніс літака вказував на верхню білу поділку. Покладіть кільце вітру праворуч панелі керування.

ДОДАТКОВЕ ПРАВИЛО ПІД ЧАС ДІЇ ДВИГУНА

Виконуючи дію двигуна, додавайте швидкість вітру (значення поділки, на яку вказує синій жетон літака) до суми значень кубиків двигуна. Це правило застосовують у всіх раундах, навіть останньому.

ДОДАТКОВЕ ПРАВИЛО ПІСЛЯ ДІЇ ОСІ

Негайно після виконання дії осі поверніть синій жетон літака на стільки поділок й у той бік, на скільки та в який бік зміщена відносно центру вісь, навіть якщо її положення не змінювалося.



Приклад

Наприкінці виконання дії двигуна синій жетон літака вказує на поділку +2. Гравці повинні додати 2 швидкості вітру до загального значення двигунів. Отже, швидкість літака становить 10. Трек підльоту просунеться на 2 поділки замість 1.

Приклад

Наприкінці дії осі вісь змістилася тільки на 1 поділку, але тепер перебуває на другій поділці зі сторони першого пілота. Це означає, що ви повинні повернути синій жетон літака на 2 поділки ліворуч.





У РЕАЛЬНОМУ ЧАСІ

Хочете випробувати свої нерви на міцність? Зіграйте в режимі реального часу.



На початку кожного раунду після кидка кубиків **НЕГАЙНО** запустить таймер на 60 секунд (наприклад, на телефоні).

Після сигналу таймера ви не можете розміщувати жодного кубика, раунд негайно завершується. Ігноруйте будь-які нерозміщені кубики. Якщо комірки осі та двигуна порожні **!**, то ви зазнаєте поразки.



ВИТІК ПАЛИВА

Ой-ой... У нас витік палива, з цим треба щось робити! Регулюйте швидкість, щоб уникнути катастрофи.



ДОДАТКОВІ ПРИГОТУВАННЯ

Приготуйте шкалу палива як зазвичай. Розмістіть жетон стажиста долілиць у комірку для кубика. Це нагадування, що ви не можете розміщувати кубик у цій комірку.

ПРАВИЛА

Ви більше не можете виконувати дію палива. Ви не втрачаєте паливо як зазвичай. Натомість **ваші втрати палива дорівнюють різниці між значеннями двох кубиків двигуна +1.**

Наприклад, якщо значення кубиків двигунів **6 та 3**, то ви втрачаєте 4 одиниці палива:

$$6 - 3 + 1 = 4$$



ГАЛЬМА ПРОТИ КОВЗАННЯ

Ви приземляєтеся на зледенілу злітно-посадкову смугу. Застосуйте спеціальні гальма, щоб не втратити керування!

ДОДАТКОВІ ПРИГОТУВАННЯ

Покладіть поле гальм проти ковзання на панель керування так, щоб воно закрило звичайні гальма.



Шкала гальм проти ковзання працює так само, як звичайна шкала гальм, **але ви повинні розмістити 2 кубики з однаковими значеннями у комірках над і під шкалою протягом одного раунду.**



ПРАВИЛА

Дотримуючись нових правил розміщення, ви повинні встигнути перемістити маркер гальм у кінець шкали (за поділку 5) до кінця гри. В іншому разі ви зазнаєте поразки.

Наприкінці останнього раунду ваша швидкість повинна бути меншою, ніж положення маркера гальм.



Якщо ви розмістили один кубик у комірку на шкалі гальм проти ковзання, але протягом раунду не змогли розмістити другий, то втрачаєте розміщений кубик. Наприкінці раунду поверніть собі цей кубик і не переміщуйте маркер гальм.

Зверніть увагу! На цій шкалі немає перемикачів. Однак, як і зі звичайними гальмами:

- ви повинні вмикати гальма послідовно, зліва направо;
- ви не можете розміщувати кубики у комірках ліворуч від маркера гальм (комірки, в яких розміщували кубики у попередньому раунді);
- ви можете переміщувати маркер гальм більше ніж 1 раз за раунд, якщо виконано всі вимоги.

СЦЕНАРІЇ

YUL Монреаль — Трюдо



Ваш перший політ минає добре. Сонце піднімається над горизонтом, і, пролітаючи над річкою Святого Лаврентія, ви бачите неймовірний засніжений пейзаж. Найкращі умови для плавного приземлення.

LHR Гітроу



Наблизившись до аеропорту, ви бачите річку Темзу. Її чорне русло ледь видно крізь вогні Лондона. Наприкінці вашого маршруту утворився затор. Зберігайте спокій та приземліть свій літак.

HND Ханеда



На тлі знаменитої гори Фуджі ви повинні виконати широкий поворот ліворуч і, пролетівши над Токійською затокою, вивести літак врівень зі злітно-посадковою смугою, яка виступає з води.

OSL Гардермуен



Ви знижуєтесь, щоб приземлитися в Осло. Ліворуч ви бачите місто, а праворуч — відблиски сонця на поверхні довгого та вузького озера Еєрен. Слідкуйте за паливом. Щасливого приземлення!

ATL Гарстфілд-Джексон



Прорвавшись крізь хмари, ви пролітаєте над передгір'ям Аппалачів і бачите Атланту... І небо, переповнене літаками. На додачу до цього, вам треба навчати схвильованого стажиста. Хай щастить.

PRG Вацлав Гавел



Ваші вміння вдосконалюються. Застосуйте ці здібності, щоб безпечно приземлитися в Празі — одному з культурних центрів Європи в самому серці Старої Богемії.



Летіть до нових захопливих куточків світу та відкривайте нові сценарії!



LHR Гітроу



Через густий туман, типовий для Лондона, небо переповнене літаками. Усі вони кружляють над столицею Британії. Вам треба пильнувати, вже починаючи з підльоту до аеропорту!



TGU Тонкотін



Цей аеропорт розташований біля підніжжя гірської чаші. Вам доведеться швидко знизитися, а останній поворот буде дуже крутим. Ласкаво просимо до Гондурасу!



GIG Галеан



Диспетчерська вежа Ріо-де-Жанейро не відповідає. Сильний попутний вітер несе вас занадто швидко, і ви пролітаєте над пляжем Копакабана. Зробіть широкий поворот і контролюйте швидкість підльоту.



KEF Кеплавік



Прорвавшись крізь низькі хмари, ви бачите півострів з аеропортом Ісландії. Усе навколо біле від щойно випалого снігу. Щоб безпечно приземлитися у «країні полум'я та льоду», вам потрібен досвідчений напарник.



PRG Вацлав Гавел



Чисте небо відкриває вам неймовірний вид на Карпати вдалині... Аж раптом лунає сигнал тривоги. Стався витік палива. Чи вистачить його, щоб долетіти? Контролюйте швидкість, і нехай удача буде на вашому боці.



KUL Куала-Лумпур



Ви недарма переймаєтеся грозами в Малайзії... Проведіть свій літак між грозовими хмарами. Приземлення в Куала-Лумпурі буде жорстким.



ATL Гарстфілд-Джексон



Ви наближаєтесь до одного з найбільш завантажених аеропортів світу... Ще й під час американського Дня подяки. Ви за всю свою кар'єру не бачили стільки літаків. Аж раптом стається витік палива, і вам доводиться прориватися, щоб встигнути вчасно. Зі святом усіх, крім вас!



● **PVN** Паро



Вони називають це передгір'ям, але в будь-якій іншій місцевості це б назвали горами. Ви приземляєтеся у вузькій долині в Бутані — на краю Гімалаїв, на висоті понад 7000 футів. Гори тут дуже високі та зубчасті...



● **HND** Ханеда



Ваш повітряний коридор звужився. Зараз *ханамі*, свято цвітіння сакури, і небо переповнене літаками. Вам треба бути дуже уважними, щоб вдало приземлитися.



● **GIG** Галеан



Ви прибуваєте під завершення рідкісного південно-атлантичного тропічного циклону, а це завжди означає дуже сильний вітер та вузький повітряний коридор. У вас є все потрібне для приземлення... Але чому тоді так пітніють долони?



● **OSL** Гардермуен



Злітно-посадкова смуга вкрита льодом, а паливо закінчиться вже за 30 хвилин. Від вас залежить доля 150 пасажирів та екіпажу. Не підведіть їх.



● **TGU** Тонкотін



Коли в Теґусіґальпі побудують новий аеропорт? Приземлення тут переслідує вас у кошмарах. Дізнавшись, куди летите, ви відчули, як усередині щось перевернулось. Спускайтеся ліворуч між горами та робіть те, що потрібно.



● **KEF** Кеплавік



Прорвавшись крізь хмари, ваш літак опиняється посеред моторошної хуртовини. Вогні злітно-посадкової смуги тьмяно видніються крізь сніг. Пасажири покладаються на вас. Зосередження. Увага. Приземлення.



● **KUL** Куала-Лумпур



Ви наближаєтесь до місця призначення, а навколо раз у раз спалахують блискавки. Напевно, так виглядає політ у пекло. Щоб дістатися до аеропорту, вам треба добре зосередитися. Час працює проти вас. *Semoga berjaya*, як кажуть місцеві мешканці.



● **PVN** Паро



Ласкаво просимо до найнебезпечнішого аеропорту на землі. Добре, що хоча б погода ясна, але одна думка не дає вам спокою: лише 8 пілотів у світі мають ліцензію на приземлення тут. Настав час додати своє ім'я до цього списку... Або ні.

