

NEBEŠKI TIM

PROCEDURA SLETANJA

Preuzmite kontrole putničkog aviona sa vašim vernim članom posade, koordinirajte svoje napore i sletite svojim avionom bilo gde u svetu!

CILJ

U ovoj kooperativnoj igri, vi igrate kao tim pilota zaduženih za sletanje vašeg komercijalnog aviona na aerodrome širom sveta. Ali sletanje aviona nije tako lako kao što možda mislite! Moraćete da **komunicirate sa kontrolnim tornjem** kako biste osigurali da je vaš prilaz slobodan od vazdušnog saobraćaja, **prilagodite svoju brzinu** da ne biste preleteli aerodrom i **poravnajte svoj avion** kako biste

sleteli ravno sa zemljom, **aktivirajte vašu zakrilca** da povećate uzgon i omogućite strmiji spust, **spustite stajni trap** kako biste osigurali bezbedno sletanje, i na kraju, **uključite kočnice** da usporite avion nakon sletanja.

Saradnja i čelični živci su sve što vam je potrebno za uspeh!



Igru osmislio **Luc Rémond**
Ilustrovali **Eric Hibbeler** i **Adrien Rives**



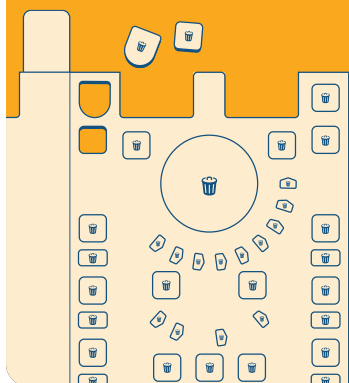
Naučite pravila putem video
snimka
scorpionmasque.com

PRIPREMA

KADA PRVI PUT OTVORITE KUTIJU

1

Počnite tako što ćete ukloniti i baciti sve delove kontrolne table sa ovim simbolom:

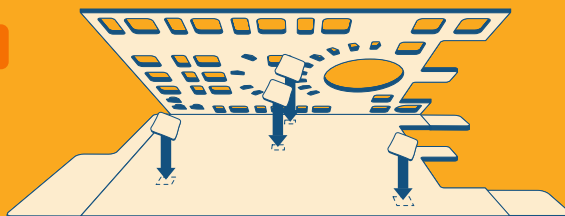


2

Zalepite 9 obojanih nalepnica na označena mesta sa unutrašnje strane i na zadnju stranu kontrolne table.



1

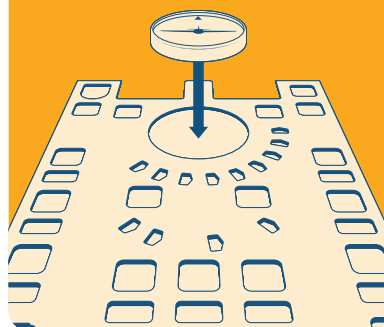


2



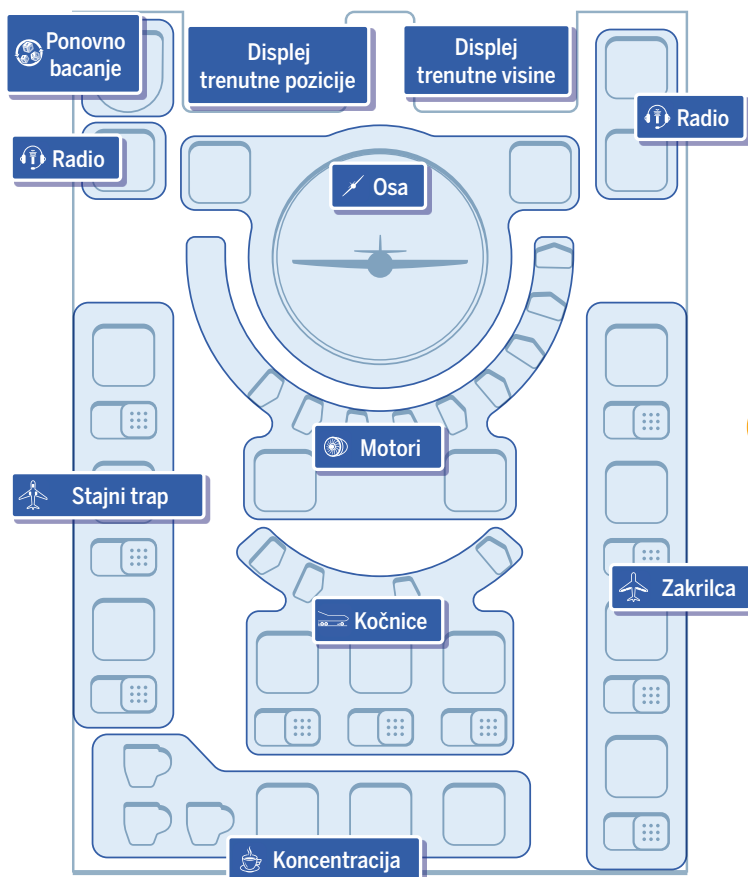
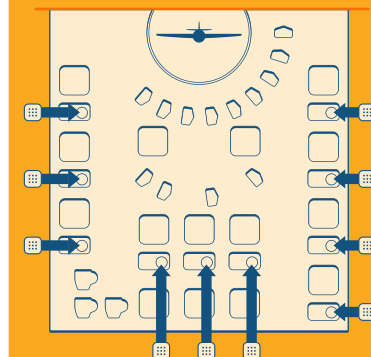
3

Postavite disk ose aviona u njegov prostor.



4

Postavite 10 prekidača na zelena svetla.



POSTAVKA PRE SVAKE IGRE

NAPOMENA: Ovo je postavljanje za osnovnu igru. Sve ostale komponente koje nisu pomenute ovde (u zatvorenom odeljku) su deo naprednih modula igre; možete ih za sada ostaviti u kutiji.

1 Postavite kontrolnu tablu između igrača, koji bi, idealno, trebalo da sede jedan pored drugog na istoj strani stola. Proverite da strelica na disku ose aviona pokazuje na crni trougao na vrhu i da svi prekidači pokrivaju zelena svetla.

2 Na brzinomeru, postavite plavi marker za aerodinamiku između 4 i 5 i narandžasti marker za aerodinamiku između 8 i 9.

3 Postavite marker za kočnice levo od broja 2 na stazi za kočnice.

4 Igrač na strani sa plavim poljima igra pilota; dajte mu 4 plave kockice. Igrač na strani sa narandžastim poljima igra kopilota; dajte mu 4 narandžaste kockice.

5 Uvucite stazu visine (zelena/žuta strana) u prerez u gornjem desnom delu kontrolne table dok broj 6000 ne postane vidljiv na displeju. Broj na displeju pokazuje vašu visinu u stopama, što se naziva vaša trenutna visina.

6 Uvucite prilaznu stazu YUL Montréal-Trudeau u prerez u gornjem levom delu kontrolne table dok ikonica ne postane vidljiva na displeju. Ovaj displej pokazuje položaj vašeg aviona, što se naziva trenutna pozicija vašeg aviona.

7 Postavite žeton za ponovno bacanje na svaku ikonicu za ponovno bacanje na stazi visine.

8 Postavite onoliko žetona aviona koliko ima ikonica za saobraćaj na svakom prostoru prilazne staze.

9 Napravite rezervu žetona kafe tako što ćete ih postaviti pored table (ne na tablu).

10 Dajte paravan svakom igraču i pročitajte podsetnike napisane unutra.



IGRA

Igra se igra u 7 rundi. Svaka runda se odvija u 3 faze:

1. STRATEGIJSKA DISKUSIJA I BACANJE KOCKICA
2. POSTAVLJANJE KOCKICA
3. KRAJ RUNDE

1 | STRATEGIJSKA DISKUSIJA I BACANJE KOCKICA

Diskutujte o svojoj strategiji na početku svake runde. Na primer: „Zaista moramo da se rešimo tog aviona.“ ili „Pobrinimo se da napredujemo 2 mesta.“

Nije dozvoljeno diskutovati o kockicama. Izjave kao što su: „Ako dobiješ 6, stavi je ovde.“ ili „Iskoristi svoju najslabiju kockicu za ovu akciju.“ nisu dozvoljene. Kada završite diskusiju, bacite sve 4 kockice iza vašeg paravana tako da drugi igrač ne može da ih vidi. Od ovog trenutka, oba igrača moraju biti potpuno tiha do kraja runde, osim ako je potrebno ispraviti eventualne greške u pravilima.

PONOVNO BACANJE

Ako postoji žeton za ponovno bacanje u prostoru trenutne visine (kao što je to slučaj u prvoj rundi - 6.000 stopa), uklonite ga i dodajte ga u svoju zalihu u gornjem levom delu kontrolne table. U bilo kom trenutku tokom runde, bilo koji igrač može iskoristiti žeton za ponovno bacanje. Ovo omogućava da OBA IGRAČA ponovo bace jednu ili više kockica iza svog paravana JEDNOM. (Na primer, pilot može iskoristiti žeton da ponovo baci 2 od 3 preostale kockice iza svog paravana, a kopilot može odlučiti da ponovo baci sve 4 svoje kockice.)

2 | POSTAVLJANJE KOCKICA

OPŠTA PRAVILA

A Igrajte naizmenično. Strela na displeju trenutne visine će pokazivati ko igra prvi. Na primer, pilot (plavi) započinje prvu rundu.

B U svom potezu, postavite JEDNU (i samo jednu!) od preostalih kockica (iza paravana) na SLOBODNO polje (bez kockice) na kontrolnoj tabli.

Poštujte ograničenja boja. Pilot može postaviti svoje kockice samo na plava polja, a kopilot na narandžasta polja. Neka polja su i plava i narandžasta; bilo koji igrač može postaviti kockice na ta polja.

C Poštujte ograničenja brojeva. Na primer, kopilot može postaviti samo 1 ili 2 na prvo polje za zakrilca.

D Većina polja ima ograničenja u vezi sa bojom I/ILI brojem. Na primer, samo pilot može postaviti kockicu u sekciju za kočnice (ta polja su plava) I mora biti kockica koja pokazuje broj 2.

E Polja za radio imaju ograničenja u vezi sa bojom, ali ne i brojem, tako da se bilo koji broj može postaviti tamo.

F Polja za koncentraciju nemaju nikakva ograničenja (bilo koji igrač može postaviti kockicu bilo koje vrednosti ovde).



AKCIJE

Kockice proizvode različite efekte u zavisnosti od njihove vrednosti i polja na koja su postavljene.

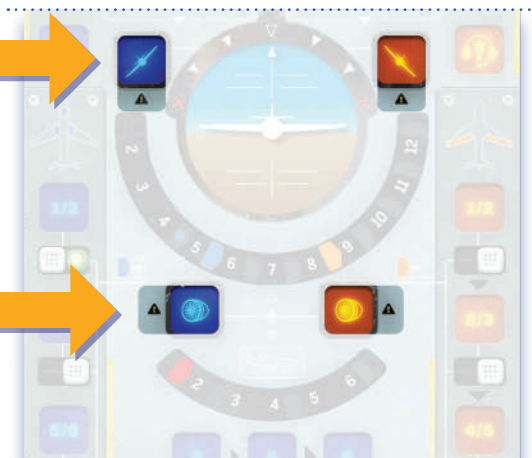


OBAVEZNE AKCIJE

Polja akcija sa  su obavezna; sva ostala polja akcija nisu. U svakoj rundi, svako od igrača mora postaviti jednu kockicu na osu i jednu na motore.

Odmah gubite igru ako, na kraju runde, nema 1 kockice svake boje na osi i 1 kockice svake boje na motorima.

NAPOMENA: Ova polja su obavezna, ali ona ne moraju da budu prva polja na koja morate da postavite kockice!



OSE



Upravlajte osom aviona tokom vašeg prilaza. Avion se naginje. Pazite da ne upadnete u kotrljanje!

Čim se postavi druga kockica, uporedite vrednosti obe kockice:

- Ne pomerajte ništa ako obe kockice imaju isti broj.
- Ako kockice pokazuju različite brojeve, okrenite avion onoliko oznaka koliko iznosi razlika između te 2 kockice. Okrenite strelicu ose ka igraču koji je odigrao veću kockicu i ostavite je tamo; ne resetujte osu na početnu poziciju na kraju runde.

ODLAZAK U KOTRLJANJE

Ako strelica ose dosegne ili ode preko , avion ulazi u kotrljanje i odmah gubite igru.

DA LI STE ZNALI?

U stvarnom životu, avioni rade na tri ose: skretanje (nos levo ili desno), propinjanje (nos gore ili dole) i kotrljanje. Ilustracija koju vidite ovde je pojednostavljeno, pošto predstavlja samo osovinu kotrljanja.

$$5 - 3 = 2$$



Primer

Dunja (pilot) je odigrala **5**, a Dušan (kopilot) je odigrao **3**. Osa se okreće za dve oznake prema Dunji.

USLOV ZA POBEDU

C

Na kraju poslednje runde, vaš avion mora biti u potpunosti horizontalan. Pogledajte str. 11.





U zavisnosti od snage koju ste dodelili motorima, avion će napredovati... ili ne!

Čim je postavljena druga kockica, saberite 2 odigrane kockice na poljima za motore; ovo je vaša brzina. Zatim:

- Ako je zbir manji od slabijeg (plavi) od 2 markera aerodinamike na brzinomeru, ostavite prilaznu stazu na svom mestu (nemojte je pomerati).



- Ako je zbir između 2 markera aerodinamike, pomerite unapred prilaznu stazu za jedno polje.



- Ako je zbir veći od najvećeg (narandžasti) od 2 markera aerodinamike, pomerite prilaznu stazu unapred za 2 polja.



SUDAR

Ako se jedan ili više žetona aviona pomeri na polje trenutne pozicije, još ste živi!

Ako ima žetona aviona na polju trenutne pozicije, a potrebno je da pomerite unapred prilaznu stazu, doživeli ste sudar i izgubili ste igru!



IZLETANJE SA PISTE

Ako je aerodrom na polju trenutne pozicije, a vi treba da napredujete na prilaznoj stazi, vi ste izleteli sa aerodroma i izgubili ste igru!



RADIO

Komunicirajte sa kontrolnim tornjem da oslobodite saobraćaj na vašem prilaznom putu.

Pilot ima samo 1 polje za postavljanje kockice radio, a kopilot ima 2.

Na prilaznoj stazi, prebrojte broj polja, počevši od vaše trenutne pozicije i ODMAH uklonite jedan žeton aviona sa tog polja. Ako igrate kockicu sa vrednošću 1, uklonite jedan avion sa polja trenutne pozicije.

Ova akcija nema nikakav efekat ako nema aviona na polju koje je označeno kockicom.



Primer

Dunja (pilot - plava) igra 2 na jedinom radio polju. Ona uklanja jedan avion sa drugog polja (jedno polje posle trenutne pozicije).



STAJNI TRAP Samo pilot

Spustite stajni trap. Svaki spuštenu deo stajnog trapa povećava otpor aviona i otpor vetra.

- Postavite kockicu poštujući ograničenje brojeva. Redosled kojim spuštate stajni trap nije bitan.
- Pomerite prekidač ispod vaše kockice tako da se prikaže zeleno svetlo.
- ODMAH pomerite plavi marker za aerodinamiku za jedno polje unapred. Treba da bude između 7 i 8 kada ste spustili ceo stajni trap.

Igranje na polje čiji prekidač već pokazuje zeleno svetlo nema nikakav efekat.

Primer

Dunja po prvi put aktivira stajni trap u ovoj igri.

- Postavlja kockicu sa brojem 4 na polje 3/4.
- Ona pomera prekidač tako da pokazuje zeleno svetlo.
- Pomerila je plavi marker za aerodinamiku na polje između 5 i 6.

AERODINAMIKA I BRZINA

Kada pomerate svoje markere za aerodinamiku, menjate uticaj vaše brzine na prilaznoj stazi. Na primer, pomeranje plavog markera unapred znači da će brzina od 5 sada pomeriti vaš avion za 0 umesto za 1.



USLOV ZA POBEDU

Svi prekidači stajnog trapa moraju pokazivati zeleno svetlo na kraju igre. Pogledajte str. 11.



ZAKRILCA Samo kopilot

Aktivirajte zakrilca. Svako aktiviranje zakrilca povećava uzgon aviona i otpor vetra.

- Postavite kockicu poštujući ograničenje brojeva. Aktivirajte zakrilca po redu, od vrha ka dnu.
- Pomerite prekidač ispod vaše kockice tako da se prikaže zeleno svetlo.
- ODMAH** pomerite narandžasti marker za aerodinamiku za jedno polje unapred. Trebalo bi da bude odmah iza broja 12 kada su sva zakrilca pokrenuta.



USLOV ZA POBEDU

B

Svi prekidači za zakrilca moraju pokazivati zeleno svetlo na kraju igre. Pogledajte str. 11.

Morate aktivirati zakrilca po redu, počevši od polja 1/2, zatim 2/3, i tako dalje.



KONCENTRACIJA

Ovo nije vreme da se popusti pod pritiskom; koncentrišite se i pripremite sledeće manevre.

- Pilot i kopilot mogu postaviti bilo koju kockicu na bilo koje slobodno polje.



- Odmah postavite žeton kafe na jedno od 3 predviđena polja. Ne možete imati više od 3 žetona kafe.

Kada god postavljate kockicu bilo gde na kontrolnoj tabli, možete koristiti jedan ili više žetona kafe da modifikujete vrednost kockice koju postavljate. Svaki iskorišćeni žeton vam omogućava da ili dodate 1 ili oduzmete 1 od vrednosti vaše kockice. Vratite sve iskorišćene žetone kafe u zalihu pored table.

- Bilo koji igrač može koristiti žetone kafe, bez obzira ko ih je napravio.
- Neiskorišćeni žetoni ostaju na tabli za narednu rundu.
- Modifikatori mogu promeniti vrednost kockice samo na brojeve između 1 i 6.
- Na kraju, oduzimanje 1 od kockice sa vrednošću 1 ne menja je u 6, niti dodavanje 1 na kockicu sa vrednošću 6 ne menja je u 1.



Primer

Dušan (kopilot) aktivira drugo polje za zakrilca.

- Postavlja kockicu sa brojem 2 na drugo polje (2/3).
- On pomera prekidač tako da pokazuje zeleno svetlo.
- On pomera narandžasti marker za aerodinamiku na polje između 10 i 11.



Primer

- Dunja ima kockicu sa brojem "3". Ona stvarno želi da ukloni avion sa polja trenutne pozicije.
- Ona uklanja 2 žetona kafe sa kontrolne table.
- Pretvara svoju kockicu sa brojem "3" u kockicu sa brojem "1", postavlja je na svoje radio polje i uklanja žeton aviona sa prvog polja (polja trenutne pozicije).



KOČNICE Samo pilot

Kočite toliko da zaustavite avion čim dodirne pistu.

- Postavite kockicu poštujući ograničenje brojeva. Kočnice moraju biti pokrenute po redu, počevši od polja sa brojem 2.

- ODMAH pomerite crveni marker za kočnice za jedno polje unapred. Kočnice imaju efekat samo u poslednjoj rundi igre.



Morate pokretati kočnice redom, počevši od broja 2, zatim 4 i na kraju 6. Ne morate pokrenuti sve vaše kočnice, ali što ih više pokrenete, lakše će biti vaše sletanje.

USLOV ZA POBEDU

D

Tokom poslednje runde igre, vaša brzina mora biti manja od pozicije crvenog markera za kočnice. Pogledajte str. 11.



Primer

- Dunja pokreće drugu kočnicu u igri tako što postavlja kockicu sa vrednošću 4 na polje sa brojem 4.
- Ona pomera crveni marker za jedno polje unapred (između brojeva 4 i 5).

PONOVNA BACANJA

Zapamtite da možete, u bilo kom trenutku tokom runde, potrošiti žeton za ponovno bacanje. Pogledajte PONOVRNO BACANJE, str. 4.

3

KRAJ RUNDE

Kada ste postavili svih 8 kockica, konačno možete ponovo da govorite! Uradite sledeće korake redom:

— SMANJIVANJE VISINE

Bez obzira na to šta ste radili tokom runde, avion se spušta; na stazi visine ima 7 polja, što znači da igra traje 7 rundi.

- Pomerite stazu visine za jedno polje unapred, odnosno za 1.000 stopa.
 - Vratite svoje kockice. .
- Ako se slika aerodroma pojavi na displeju trenutne pozicije i slika aviona na displeju trenutne visine, pređite na deo kraj igre u nastavku.



Ako se ne pojavi, započnite novu rundu!

SPECIJALNI SLUČAJEVI

Dolazak na aerodrom prerano

Slika aerodroma je na displeju trenutne pozicije, ali slika aviona nije na displeju trenutne visine.

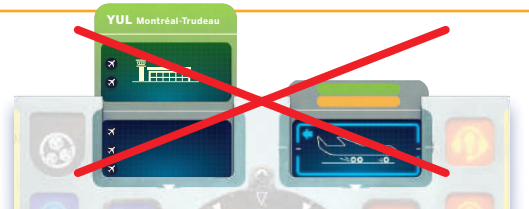
Nalazite se u kružnom toku iznad aerodroma; morate odigrati jednu (ili više) rundi, bez daljeg napredovanja na prilaznoj stazi, pa smanjite brzinu!



Ne stizanje na aerodrom na vreme

Slika aerodroma nije na displeju trenutne pozicije, ali slika aviona je na displeju trenutne visine.

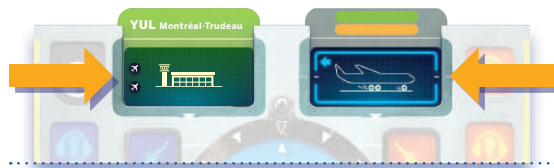
Avion se srušio pre nego što je stigao do aerodroma; izgubili ste igru!



POSLEDNJA RUNDA I KRAJ IGRE

Poslednja runda počinje kada se slika aerodroma pojavi na displeju trenutne pozicije i slika aviona pojavi na displeju trenutne visine.

Stigli ste na aerodrom u isto vreme kada se vaš avion sprema da sleti. Odličan tajming!



MOTORI

Sleteli ste i sada morate iskoristiti kočnice kako ne biste prešli preko kraja piste!

PAZITE: NAČIN NA KOJI OČITAVATE BRZINU SE MENJA!

Tokom poslednje runde, kada igrate drugu kockicu za motor, umesto da upoređujete svoju brzinu sa markerima za aerodinamiku, upoređujete je SA KOČNICAMA.

USLOV ZA POBEDU

D

Snaga vaših kočnica (označena crvenim markerom za kočnice) mora biti veća od vaše brzine (zbir vaših motora). Pogledajte str. 11.

Za razliku od zakrilaca i stajnog trapa, ne morate pokrenuti sve kočnice. Ali one ne smeju biti ispod 2, jer će to rezultirati time da vaš avion neće moći da se zaustavi na pisti i slupaće se.



Primer

Tokom poslednje runde, ukupna brzina Dunje i Dušana je 3 (1+2). Dunja je postavila kočnice na 2 i 4. Brzina u ovom potezu je znatno ispod crvenog markera za kočnice, tako da je ovaj uslov za sletanje ispunjen!

POSLEDNJI POTEZ - SLETANJE

NA KRAJU OVE RUNDE, POBEĐUJETE AKO:

- A** Nema žetona aviona na prilaznoj stazi.
- B** Svi prekidači za zakrilca i stajni trap pokazuju zeleno svetlo.
- C** Osa vašeg aviona je potpuno horizontalna.
- D** Vaša brzina je manja od vaših kočnica kada ste postavili kockice za motor.

ČESTITAMO!

Putnici aplaudiraju!
Sleteli ste glatko i poredili ste.



Sada kada ste savladali sletanje u Montrealu, otvorite priručnik **DNEVNIK LETA** i otkrijte nove izazove!

OGROMNO HVALA KOPILOTIMA IGRE:

- Olivier PENAUD, za njegovu inspiraciju i aeronautičko znanje.
- Jean-Claude PENAUD, prvom oficiru, za deljenje svog iskustva.
- Michel DÔME, za stotine uspešnih sletanja zajedno.

Hvala Christianu, koji je verovao u projekat, timu Scorpion Masqué za tako dobru brigu o njemu, Arthuru, Robinu, Mathiasu, Isabelle (i Lola!) i Davidu za sate testiranja igre i njihove dragocene uvide. I na kraju, hvala svima koji su se susreli sa Nebeskim timom (Sky Team igrom) na festivalima i konvencijama i pristali da polete sa nama.

-Luc

Vođa studija: Manuel Sanchez

Razvoj: Christian Lemay

Menadžer projekta: Olivier Lamontagne

Umetničko rukovođenje i grafički dizajn:

Sébastien Bizos

Menadžer brenda: Joëlle Bouhnik

Prevod i uređivanje: Matthew Legault

Prevod i uređivanje na srpski jezik:

Aleksandar Bombek, Aleksandra Maksimović, Dušan Pejić

Finansiramo ponovno
pošumljavanje svih stabala
korišćenih u proizvodnji naših
igara.



STRATEŠKI SAVETI

VAŽNO: Ne savetujemo čitanje ovog odeljka osim ako imate poteškoća sa uspešnim sletanjem aviona.

■ PERIOD BRIFINGA

Period brifinga koji prethodi svakoj rundi je veoma važan.

Pažljivo pogledajte prilaznu stazu i proučite vašu celokupnu situaciju.

Da li je bolje napredovati za 0, 1 ili 2 polja?
Koji elementi bi mogli uzrokovati gubitak igre?

Šta je hitno? Šta može da čeka?

■ KOMUNIKACIJA

U igri Nebeski tim postoje 2 načina komunikacije: verbalno, pre bacanja kockica; i postavljanjem vaše kockice tokom faze postavljanja kockica, kao što je objašnjeno u nastavku.

■ POSTAVLJANJE VAŠIH KOCKICA

Kockica je „akcija“ u kokpitu, ali i informacija za vašeg saigrača.

Ako stavite ovu vrednost na ovo polje u ovom trenutku igre, šta vaš saigrač može zaključiti iz toga? Da li mu pomažete da donese dobre odluke?

Pre igranja, možete takođe proceniti šta je vašem saigraču potrebno. Na primer, ako mu je potrebno da aktivira prva zakrilca, bolje bi bilo da stavite višu kockicu na osu ili motore. Stavljanje sebe u cipele vašeg partnera je ključno za stvaranje odličnog tima.

■ OSA

Osa je ključni element vašeg kokpita.

Osa je i opasna i fleksibilna.

Opasna je jer može dovesti do gubitka igre; izuzetno je rizično ako oba igrača čekaju poslednju kockicu da bi igrali na osi.

Ali osa je takođe fleksibilna; mnoge vrednosti su često igrive tamo i ne morate biti izbalansirani do poslednje runde.

■ KONCENTRACIJA

Odbacivanje kockice znači jednu akciju manje u vašem kokpitu: pažljivo generišite svoje žetone kafe. Ako jedna od vaših kockica neće biti korisna u ovom potezu, kada je pravi trenutak da je odbacite? Žeton kafe bi mogao biti od pomoći vašem saigraču; nemojte čekati poslednji potez da to uradite.

■ ODLAGANJE

Da li vam je bacanje kockica donelo mnogo istih vrednosti? Ili mešavinu? Možete ih iskoristiti da pomognete svom saigraču tako što ćete mu omogućiti da prvi postavi kockicu u interaktivna polja (osa i motori).

Ne preuzimajući vođstvo omogućavate vašem saigraču da to uradi.

■ BRZINA

Znajte važnost vaše brzine u svakom potezu.

Ponekad je ključno napredovati 0, 1 ili 2 polja.

To znači brzo komuniciranje sa saigračem o snazi vašeg motora.

S druge strane, ako ispred vas nema aviona na prilaznoj stazi, brzina je manje važna i možete iskoristiti to znanje da postavite svoju prvu kockicu na drugo mesto.

■ ZAKRILCA I STAJNI TRAP

Ove 2 sekcije (i njihovi žetoni) imaju uticaj na vašu sposobnost sletanja, tako da je tajming njihovog postavljanja apsolutno ključan. Ako je potrebno da napredujete 2 polja, nemojte prerano postavljati zakrilca! Da li je aerodrom prepun aviona i želite da napredujete 0 polja? Spuštanje stajnog trapa će vam pomoći!

■ RADIO

Čišćenje vašeg prilaznog puta je neophodno za napredovanje. Uklanjanje aviona sa polja 1 ili 2 je važna informacija. Na polju 5... manje važno.

Planiranje unapred je uvek dobra ideja. Pomeranje aviona dalje niz stazu je korisno... ali ne sa vašom prvom kockicom.