

天際拍檔

SKY TEAM

降 落 程 序 指 南

LANDING PROCEDURE

和你信任的夥伴一同控制飛機、協調分工，
在世界各地安全降落你的飛機！

GOAL

遊戲目標

在這個合作遊戲中，玩家們將會扮演一組機師團隊，並負責將商用客機降落到世界各地；不過，讓飛機能夠順利著陸絕非易事！玩家們會需要與控制塔台進行溝通，以確認在空中的交通路徑暢行無阻；同時調整飛機的速度才不會開過頭、保持飛機的水平才能平穩地降落、操縱飛機的襟翼

以幫助爬升，也能讓飛機下降得更快；**控制起落架**以確保能夠安全降落，最後在著陸時**拉起煞車**將飛機停下來。

唯有憑藉團隊合作和沉著冷靜才能迎來成功！



20'



14+



2

A game by Luc Rémond

Illustrations by Eric Hibbeler and Adrien Rives



透過影片來學習規則
scorpionmasque.com

未經譯者同意，請勿轉貼。

Translated by Zach Chang

2024/02/18

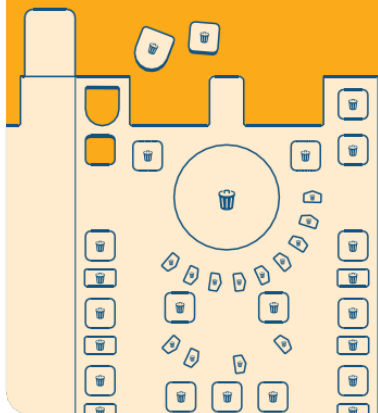
PREPARATION

遊戲前的準備

第一次打開遊戲時...

1

首先，將控制面板中帶有右邊這個符號的標記移除並丟棄：



2

在控制面板的內部和背面，將9個雙面膠貼紙黏貼到指定的位置。



1



2

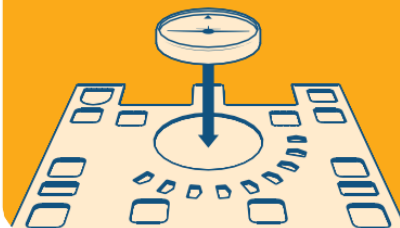


3

將飛機貼紙貼到軸線盤上。

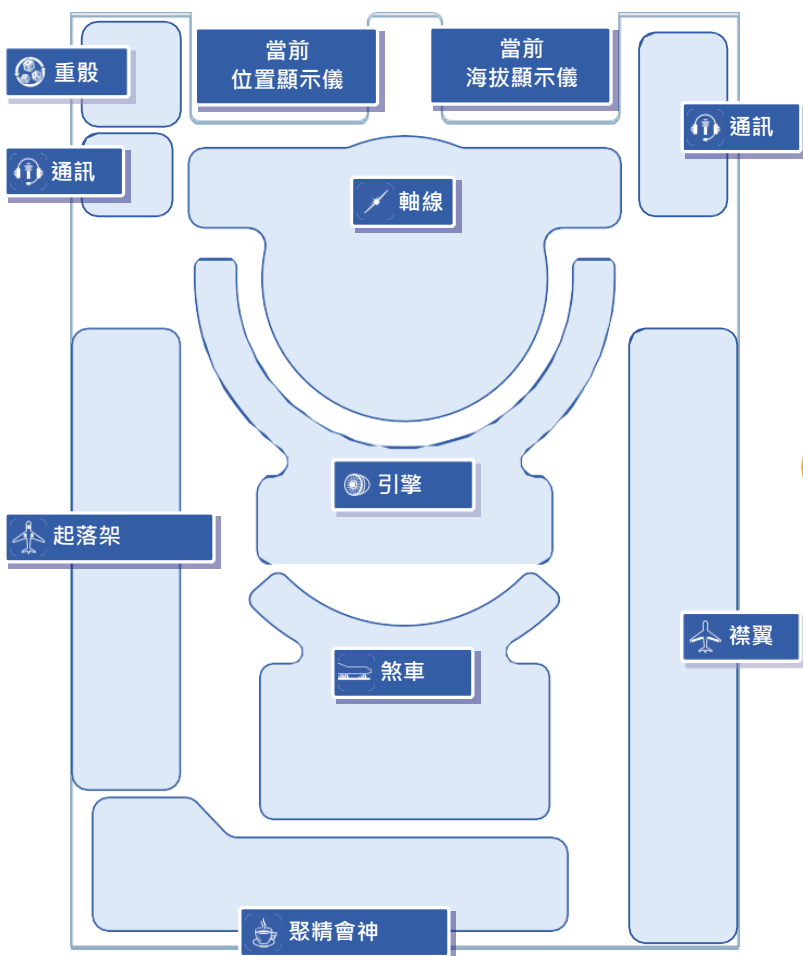
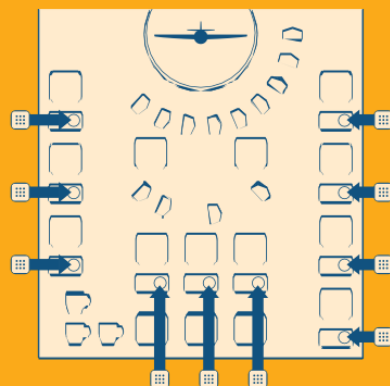


把飛機的軸線盤放到對應的位置中。



4

將10個開關放置到綠燈上。



在每場遊戲開始之前

註：此處為基本遊戲的設置，其他沒有被提到的配件是本遊戲進階模組的一部分；現在先將它們留在盒子就好。

1 將控制面板放置到玩家之間，理想上玩家應該要彼此相鄰且坐在桌子的同一邊。請確保飛機軸線盤上的箭頭指向上方的黑色三角形，同時每個開關也都有蓋住綠燈。

2 在速度計上，將藍色的空氣動力標記放到4跟5之間的位置，然後將橘色的空氣動力標記放到8跟9之間的位置。

3 將煞車標記放到煞車軌中2的左邊位置。

4 在藍色區域一側的玩家擔任機長，並給他4顆藍色骰子；在橘色區域一側的玩家則為副機長，給他4顆橘色骰子。

5 把海拔軌（綠/黃面）放進控制面板右上方的插槽中，直到數字6000剛好顯示在顯示屏上。顯示儀上的數字表示海拔幾英尺，也代表了現在所處的海拔高度。

6 將 YUL Montréal-Trudeau (蒙特婁皮耶-杜魯道機場) 路徑軌放進控制面板左上方的插槽中，直到標記出現在顯示屏上。此顯示屏表示飛機目前的位置，也代表了現在所處的方位。

7 在每個海拔軌上的重疊符號放置一個重疊標記。

8 在路徑軌上每個區塊中，有幾個飛機圖示就放幾個飛機標記。

9 把咖啡標記放置在版圖旁（而非版圖上）以形成供應堆。

10 兩位玩家各拿取一個擋板，並且閱讀裡面的注意事項。



藍色骰子 (x4)

4

咖啡 (x3)

9

1 控制面板

1

橘色骰子 (x4)

10

4

GAME

遊戲流程

一場遊戲總共有7個回合，每個回合包含3個階段：

1. 策略討論和擲骰
2. 放置骰子
3. 回合結束

1 策略討論和擲骰

在回合的一開始討論你們的策略。例如「我們真的得把那台飛機移除」或是「先確保我們能推進2格」。

玩家之間不得討論與骰子相關的內容，例如「如果你有6的話就放這裡」或是「用你最小的骰子來做這個行動」都是不被允許的。當討論結束後，玩家們在自己的擋板內骰出4顆骰子，這樣彼此才看不到對方的。從此時開始到回合結束前，除非是要指正錯誤的規則，否則雙方都必須保持絕對的安靜。

重骰

假如當前的海拔高度有出現重骰標記的話（例如第一回合 - 6000英尺的時候），把此標記移動到控制面板左上方的供應區中。在回合的過程中，玩家可在任意時刻使用一枚重骰標記。此舉可讓兩位玩家都能夠對擋板後方的一顆或是多顆骰子進行一次性的重骰。（範例：機長使用了重骰標記來重骰他擋板後方3顆骰子的其中2顆，而副機長則決定要重骰他全部的4顆骰子。）



2 放置骰子

基本規則

- A 執行玩家回合。**目前海拔顯示儀上的箭頭表示從哪位玩家先開始。例如在第一回合中，由機長（藍）先開始執行。
- B 輪到你時，從剩餘（來自你的擋板內）的骰子中選擇一個（也只能是一個！）放置到控制面板上的一個閒置區塊。**
遵守顏色限制。機長只能將他的骰子放到藍色區塊上，而副機長則是橘色。有些區塊同時存在藍色和橘色，故任何玩家都能放置骰子在此處。
- C 遵守數值限制。**例如副機長只能放置1或是2在第一個襟翼區塊。
- D 大部分的區塊都有顏色和（或）數值上的限制。**例如只有機長能夠放骰子到煞車的區域（那些區塊都是藍色），而且那顆骰子的數值必須剛好要是2。
- E 通訊區塊擁有顏色上的限制，但數值限制則無，**所以任何數值的骰子都能被放在此處。
- F 聚精會神（咖啡）區塊沒有任何限制（故任何玩家能在此處放置一顆任意數值的骰子）。**



行動

根據骰子放置之處和骰子的數值，會產生不同的效果。

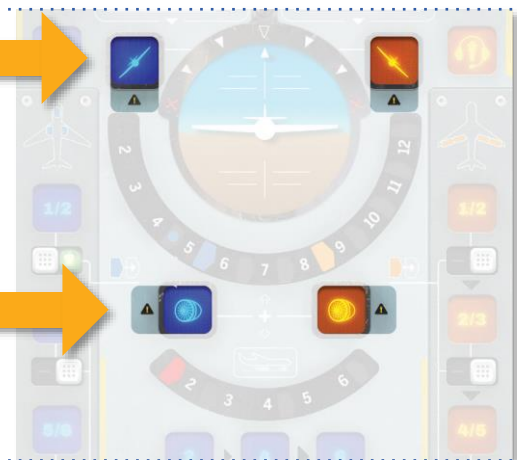


必須執行的行動

帶有⚠️的區塊為強制行動區；其餘的區塊則否。在每個回合中，每位玩家都必須在軸線和引擎區各放置一顆骰子。

若回合結束時，在這四個區塊中有任何一處沒有放置骰子，則玩家們立即輸掉遊戲。

註：這些區塊雖為強制行動區，但他們不一定要成為玩家放第一顆骰子的地方！



軸線



在航行過程中須控制好飛機的軸線平衡。飛機是會傾斜的，小心別讓飛機開始旋轉！

當第二顆骰子被放置時，比較兩顆骰子的數值：

- 若兩顆骰子的數值相同，則不需要移動。
- 若兩顆骰子的數值相異，飛機將偏移等同於骰子間數值差異的格數。將飛機偏移至打出較高數值的玩家那邊，並讓它保持在那，勿在回合結束時將軸線調回初始值。

天旋地轉

若軸線的箭頭指向或超過⚡，飛機將會失控並開始旋轉，而玩家們立即輸掉遊戲。

你知道嗎？

在現實生活中，飛機有3種軸線：偏擺（yaw，機鼻往左或右）、俯仰（pitch，機鼻往上或下），以及翻滾（roll）。在遊戲中的描繪為簡化版，它僅呈現了翻滾的部分。

$$5 - 3 = 2$$



範例

伊莎貝爾（機長）打出了5，而奧利佛（副機長）打出了3。軸線往伊莎貝爾的方向傾斜了兩格。

勝利條件

C

在最終回合結束時，飛機必須要保持水平的狀態，詳見第 11 頁。





引擎



根據玩家提供給引擎的動力，飛機將會前進...或原地盤旋！

當第2顆骰子被放置時，將放在引擎區域的2顆骰子進行數值加總，得到的結果即為速度，然後：

- 若數字總和小於速度計上的藍色空氣動力標記，則讓路徑軌保持原狀（不要移動它）。



- 若數字總和在2個空氣動力標記之間，則推進路徑軌一格。



- 若數字總和大於速度計上的橘色空氣動力標記，則推進路徑軌2格。



相撞

若有一台或以上的飛機標記正處於當前位置...別擔心，你們還活著！

假如在當前位置存有飛機標記，而玩家們必須推進路徑軌時，飛機將會在空中相撞，玩家立即輸掉遊戲！



駛過頭

若機場正處於當前位置，而玩家們必須推進路徑軌時，則代表飛機開過頭，玩家立即輸掉遊戲！



通訊

透過與塔台進行溝通，以確保飛行路徑上能夠暢通無阻。

機長只有1個通訊區塊可以放置骰子，而副機長則有2個。

根據骰子的數值，從當前位置開始，在路徑軌上數有幾格，然後**立即**移除該位置的一架飛機。若玩家打出點數為**1**的骰子，則移除當前位置的一架飛機。

若目標位置不存在任何飛機，則此行動沒有任何效果。



範例

伊莎貝爾（機長 - 藍）放了一顆數值為2的骰子到她唯一的通訊區塊上。她移除了第二格的一架飛機（從當前位置開始算起）。



起落架 (僅限機長)

啟動起落架。每個被放置的起落架會提升飛機的阻力與風阻。

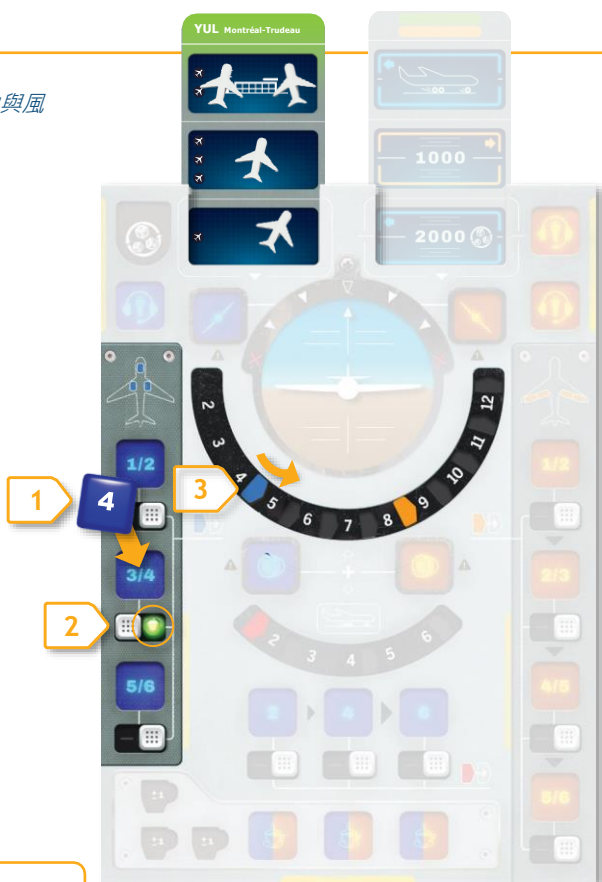
- 依照區塊對應的數值限制放置一顆骰子。起落架開關沒有放置的先後順序。
- 滑動骰子下方的開關，讓綠燈顯示出來。
- 立即推進藍色空氣動力標記一格，在玩家放置完所有起落架之後，藍色標記應會在7和8之間。

若該開關已顯示為綠燈，則放置骰子在上面不會有任何效果。

範例

伊莎貝爾在遊戲中首次啟動了起落架。

- 1 她放了一顆4在3/4的區塊上。
- 2 她將開關打開以顯示綠燈。
- 3 她將藍色空氣動力標記移動至介於5和6之間的位置。



空氣動力和速度

當玩家移動空氣動力標記時，玩家也正在改變速度在路徑軌上的效果。

舉例來說，推進藍色標記代表著5點速度從此會讓飛機推進0格而非1格。

勝利條件

在遊戲結束時，所有的起落架開關都必須打開（看到綠燈）。見第11頁。



襟翼 (僅限副機長)

啟動襟翼。每個展開的襟翼都會提升飛機的升力和風阻。

- 依照區塊對應的數值限制放置一顆骰子。襟翼開關具有先後順序，從上到下。
- 滑動骰子下方的開關，讓綠燈顯示出來。
- 立即推進橘色空氣動力標記一格，在玩家啟動**所有**襟翼之後，橘色標記應會在超過12的位置。



勝利條件

B

在遊戲結束時，所有的襟翼開關都必須打開（看到綠燈）。見第11頁。

玩家必須按照順序啟動襟翼，從1/2開始，再來是2/3，以此類推。



範例

奧利佛（副機長）觸發了第二個襟翼區塊。

- 他放了一顆2在第二個區塊上（2/3）。
- 他將開關打開以顯示綠燈。
- 他將橘色空氣動力標記移動至介於10和11之間的位置。



聚精會神

現在不是心態炸裂的時候；集中注意力然後準備好下一次的操作。

- 機長和副機長能夠放置任何點數的骰子到閒置的咖啡區塊。



- 立即放一杯咖啡到3個指定區域的其中一處。玩家們至多只能同時擁有3杯咖啡。

當玩家在控制面板上的任何區塊放置骰子時，你可以使用一個或多個咖啡去調整該骰子的數值。每杯咖啡可以讓你的骰子數值加一或是減一。然後將你喝掉的咖啡放回版圖旁的供應堆中。

- 任何玩家都能享用咖啡，不管那杯咖啡是誰泡的。
- 沒被喝掉的咖啡將會持續留在版圖上。
- 咖啡僅能將骰子的數值在1至6之間進行變動。
- 最後，將數值為1的骰子減1並不會讓它變成6；而數值6的骰子加1後也不會變成1。



範例

- 伊莎貝爾有顆數值為「3」的骰子，她衷心希望能夠移除當前位置的一架飛機。
- 她從控制面板上移除了2個咖啡標記。
- 她將骰子的數值從「3」轉換成了「1」，並將骰子放在她的通訊區塊，然後移除了在第一格（當前位置）上的飛機標記。



煞車 (僅限機長)

踩下足夠力道的煞車，讓飛機在落地進入跑道後能夠停下來。

- 依照區塊對應的數值限制放置一顆骰子。煞車的開關具有先後順序，從2的區塊開始。

- 立即推進紅色煞車記一格。煞車只會與遊戲的最終回合有關。



玩家必須照著順序來啟動煞車。從2開始，再來是4，最後是6。玩家不需要啟動所有的煞車，但啟動越多的煞車就越容易降落。

勝利條件

在遊戲的最終回合中，飛機的速度必須小於紅色煞車標記。見第11頁。

D



範例

- 伊莎貝爾透過放置了4到區塊4來啟動遊戲中的第二個煞車。
- 她將紅色標記推進一格（介於4和5之間）。

重骰

請記得，玩家能夠在回合進行中的任何時間點使用重骰標記。見第4頁的 **重骰**。

3

回合結束

當玩家們將所有8顆骰子都放置完畢後，你們終於又能重新交談了！根據順序執行以下步驟：

降低海拔

無論玩家們在回合過程中做了什麼，飛機都會持續下降；在海拔軌中共有7格，所以每場遊戲只會有7個回合。

- 將路徑軌推進一格，或者也可以說1000英尺。
- 拿回你的所有骰子。

假如機場的圖案顯示在當前位置顯示儀內，同時飛機的圖案也出現在當前海拔顯示儀的話，繼續往後查看「遊戲結束」的段落。



若還沒達成上述的狀態，則新的回合即將開始！

特殊情況

太快抵達機場

機場的圖案顯示在當前位置顯示儀內，但飛機的圖案卻不在當前海拔顯示儀上。

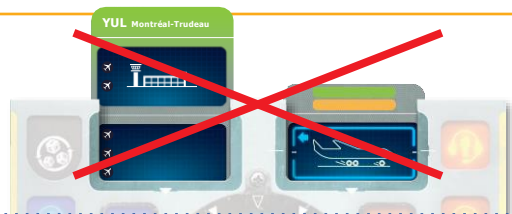
你們正在飛機上空處於盤旋的狀態；玩家們必須在接下來的一個（或多個）回合中避免再度推進路徑軌，把速度降下來！



未及時抵達機場

機場的圖案顯示並不在當前位置顯示儀內，但飛機的圖案卻已經在當前海拔顯示儀上。

你們在抵達機場之前就先觸地墜毀了；立即輸掉遊戲！

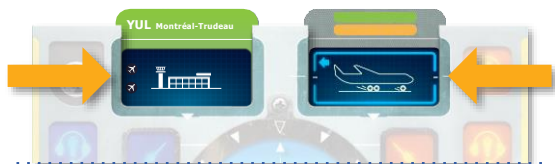


FINAL ROUND AND END OF GAME

最終回合與遊戲結束

當機場的圖案顯示在當前位置顯示儀內，同時飛機的圖案也出現在當前海拔顯示儀時，就是迎來最終回合的時刻。

你們成功地讓飛機準備落地的同時也順利抵達機場，幹得漂亮！



引擎

你們已經降落至地面，現在玩家們必須拉起煞車才不會讓飛機衝出跑道！

注意：請改變你們判讀速度的方式！

當玩家在最終回合放置第二顆在引擎區塊的骰子時，請跟煞車標記的數值進行比較，而非空氣動力標記。

勝利條件

D

玩家們煞車的道（根據紅色煞車標記的位置）必須大於飛機的速度（引擎骰子數值的總和）。見第11頁。

相較於襟翼或是起落架，玩家們不需要啟動所有的煞車。但煞車標記不能小於2，這會讓飛機無法在跑道上順利停止，最終導致飛機撞毀。



範例

在最終回合裡，伊莎貝爾和奧利佛的速度總和為3（1+2）。伊莎貝爾先前已經啟動了煞車2和4。目前的飛機速度已經落在紅色煞車標記的左側，已符合順利降落的條件！

最終回合 - 降落

在此回合中，達成下列條件以獲得勝利：

- A** 路徑軌上沒有任何的飛機標記。
- B** 所有的襟翼和起落架開關都亮起綠燈。
- C** 飛機的軸線呈現完全水平的狀態。
- D** 當你完成引擎般的放置時，飛機的速度小於煞車。



恭喜！

乘客們無不歡欣鼓舞！你們如絲般滑順地成功降落，也獲得了遊戲勝利。



現在你們已經在蒙特婁執行了完美落地，打開飛航紀錄然後探索新的挑戰吧！



AN IMMENSE THANK YOU TO THE GAME'S 3 CO-PILOTS:

- Olivier PENAUD, for his inspiration and aeronautical knowledge
- Jean-Claude PENAUD, First Officer, for sharing his experience
- Michel DÔME, for the hundreds of successful landings together

Thank you to Christian, who believed in the project, to the *Scorpion Masqué* team for taking such good care of it, to Arthur, Robin, Mathias, Isabelle (and Lola!), and David for the hours of playtesting and their valuable insights. And finally, thank you to everyone who came across *Sky Team* at festivals and conventions and agreed to take off with us.

-Luc

Head of Studio: Manuel Sanchez
Development: Christian Lemay
Project Manager: Olivier Lamontagne
Art Direction and Graphic Design: Sébastien Bizos
Brand Manager: Joëlle Bouhnik
Translation and Editing: Matthew Legault



We finance the replanting of all trees used in the production of our games.



STRATEGIC ADVICE

策略建議

重要：除非玩家們對於如何讓飛機成功降落感到頭痛，否則我們不建議閱讀這段的内容。

討論階段

在每回合前的討論階段至關重要。

仔細地觀察路徑軌和判讀目前的整體情勢。

要推進0、1，還是2格比較好？

哪個環節會導致你們輸掉遊戲？

現在哪些部分比較緊急？哪些可以晚點再來處理？

溝通

在遊戲中有2種溝通的方式：擲骰前的口頭溝通，和置骰階段時透過骰子來進行無聲的交談。詳細說明如下。

放置你的骰子

骰子代表在駕駛艙的「動作」，但也同時是提供給隊友的資訊。

當你在遊戲中的此時此刻放了這個數值的骰子，隊友能夠從中推論出什麼？你有幫助他做出更好的決策嗎？

在放骰子前，你也要能夠評估隊友當前的需求。舉例來說，如果他想要啟動第一個襟翼，那你最好放一顆數值比較高的骰子在軸線或是引擎上。時刻配合隊友是塑造一個好團隊不可或缺的元素。

軸線

軸線對於駕駛團隊來說相當重要。

它雖充滿危險，卻也帶來許多彈性的操作空間。軸線危險是因為它可能會讓你們輸掉遊戲；若兩個人都把軸線留到最後一顆骰子才處理，那將會是風險極高的行為。

但軸線同時也帶來了彈性；它能夠包容大部分的骰子數值，所以在最終回合前玩家們不一定要讓軸線一直保持在水平的狀態。

聚精會神

棄用一顆骰子意味著在駕駛艙內少做一件事：請謹慎地泡咖啡。若這回合中你有顆沒什麼用的骰子，什麼時候棄用它才是最好的時機點？來一杯咖啡也許對你的隊友很有幫助；別等到最終回合才做這件事。

延遲

在你骰完後，出現的都是同個數值還是混雜多個數值的骰子？或許可以先讓隊友放骰子到互動區塊（軸線和引擎）上，再來想辦法配合他。

讓隊友成為先手，而你就成為了後進者。

速度

評估每回合中速度的重要程度。

有時決定要推進0、1，或是2格會造成重大的影響。這代表最好盡快讓隊友意識到引擎數值的部分。

就另一方面來說，若路徑軌前方沒有飛機擋在前面，此時速度的重要性就不是那麼高了，而你可以憑藉著這點先把第一顆骰子放到其他地方。

襟翼和起落架

這兩個區域（以及他們的相關標記）對於是否能夠順利降落扮演著重要角色，所以啟動它們的時機點絕對是關鍵。如果你們想要推進2格路徑軌，那就先不要太早啟動襟翼！機場目前機滿為患所以你們想要先停留在原地？放下起落架吧！

通訊

確保路徑淨空才能持續推進。在1或2移除一架飛機很重要，但在5的話...就還好。

超前佈署永遠不會讓你失望。先將遠方的飛機移除一樣有用...但請不要用第一顆骰子來做這件事。