

**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
1

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.

1
2

Václav Havel
3

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

MAÎTRISER

Prenez deux dé 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 Traffic. 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.


## 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).

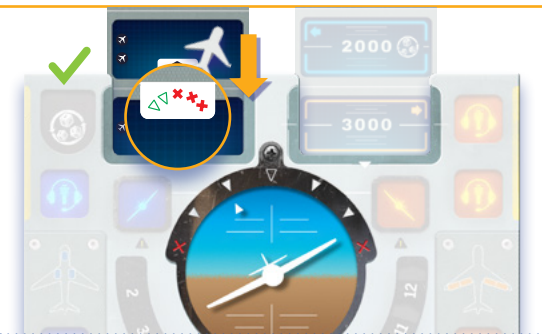
#### Exemple

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.

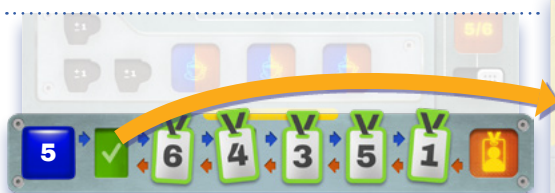
## RÈGLES

### 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.

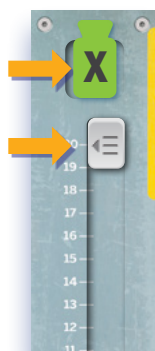


Au début de chaque manche, lancez un minuteur de **60 secondes** (utilisez votre téléphone) **IMMÉDIATEMENT** après avoir jeté vos dés.

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

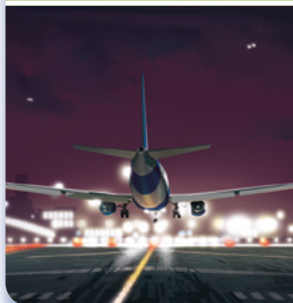
## YUL Montréal-Trudeau



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 amorcéz 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.

