



SKY TEAM *TURBULENCES*

EXTENSION

La météo a été plutôt clémente jusqu'à présent, mais les choses sont sur le point de changer. Le ciel s'assombrit et le vent se lève. De nouveaux aéroports, encore plus exigeants, s'offrent à vous. Vous sentez ces secousses ? Ou est-ce vos mains qui tremblent ?

Bienvenue dans Sky Team Turbulences.
Il s'agit d'une extension pour le jeu de base Sky Team, qui propose de nouveaux modules et scénarios vers des destinations inédites.



20'



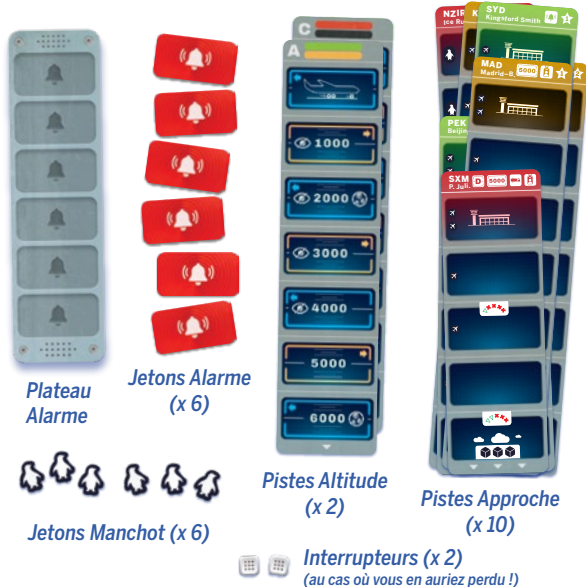
12+



2



CONTENU



Description des Alarmes



MODULES

ALTITUDE 5000

Il arrive que vous ne receviez l'autorisation d'atterrir qu'après avoir entamé votre descente... Il va falloir être efficace !

Au début de la partie, la case Altitude actuelle affiche **5000** au lieu de **6000**. En d'autres termes, vous perdez non seulement votre jeton Relance de départ, mais vous disposez également d'un tour en moins pour tout faire !



CONFIANCE TOTALE

Pour une raison ou pour une autre, la communication est devenue impossible dans le cockpit. Votre confiance en votre partenaire va être mise à rude épreuve.

Si le symbole est présent sur la case Position actuelle à la fin d'une manche, vous devrez passer la Discussion stratégique lors de la phase 1 et directement lancer les dés au début de la manche suivante.

ALARMES

Une alarme retentit. Il faut intervenir rapidement ou les conséquences de cette panne pourraient être fatales.

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

Placez le plateau Alarme à côté du panneau de contrôle, mélangez les jetons Alarme et placez-les face cachée sur les cases du plateau Alarme.

RÈGLES

Si un symbole Alarme est présent sur la case Position actuelle au début d'une manche, retournez un jeton Alarme de votre choix face visible. Vous ne pouvez plus utiliser cette Action du panneau de contrôle tant que vous n'avez pas réinitialisé le système en retirant le jeton Alarme (poser un dé sur une case affectée par une alarme ne produit pas d'effet).



Si vous devez retourner un jeton Alarme alors qu'ils ont tous été retournés ou retirés, ignorez cette étape.

Retirer des jetons Alarme

Le système est réinitialisé si un joueur place un dé dont la couleur et la valeur correspondent à celles du jeton Alarme.

Le jeton Alarme est donc immédiatement retiré du plateau Alarme, tout comme le dé, qui ne peut plus être utilisé lors de cette manche (vous récupérez ce dé en même temps que vos autres dés à la fin de la manche).

Les joueurs peuvent maintenant jouer sur la case Action correspondante.



IMPORTANT : Terminer la dernière manche avec un ou plusieurs jetons Alarme face visible n'est pas une condition de défaite.



REMARQUE : Lorsque la case Concentration contient un jeton Alarme, aucun jeton Café ne peut être généré tant que le système n'a pas été réinitialisé. Les jetons Café qui étaient déjà générés peuvent être utilisés normalement.

ALTITUDES — A B C D

Voler dans des conditions climatiques défavorables, dans le brouillard ou en pleine tempête, fait partie du métier... Mais cela ne facilite pas les choses.

MISE EN PLACE

Glissez la piste Altitude requise (**A**, **B**, **C** ou **D**) dans la fente Altitude à la place de la piste Altitude standard.



RÈGLES

Lorsque le symbole Mauvaise visibilité ou Turbulences se trouve dans la case Altitude actuelle, appliquez les règles pour cet événement, comme décrit ci-dessous.

TURBULENCES

Les turbulences sont faciles à expliquer en théorie... Mais en pratique, lorsque les extrémités de vos ailes se plient à des angles improbables et que votre avion vous rappelle des montagnes russes, c'est une expérience complètement différente.

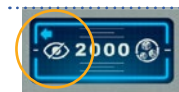
À chaque fois que vous placez un dé sur une action, relancez vos dés restants.



MAUVAISE VISIBILITÉ

Même si vous êtes capable de voler uniquement à l'aide de vos instruments, sortir d'un banc de brouillard pour voir le sol se rapprocher à toute allure est une expérience... effrayante. C'est le moins que l'on puisse dire.

Au début de cette manche, vous ne lancez que 2 dés et vous mettez les 2 autres dés de côté. Les deux prochaines fois que vous placerez un dé sur une action, prenez l'un des dés que vous avez mis de côté, lancez-le et placez-le derrière votre écran avec votre autre dé (que vous ne relancez pas). Autrement dit, remplacez le dé que vous avez joué. À chaque tour, vous ne devez jamais avoir plus de 2 dés disponibles.



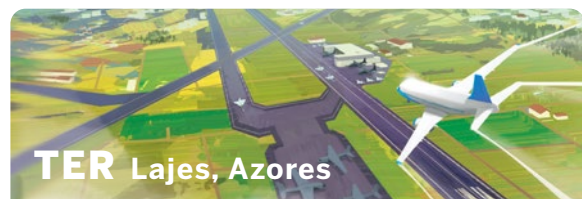
TURBULENCES + MAUVAISE VISIBILITÉ

Voler en pleine tempête revient à faire du rodéo en ayant les yeux à moitié bandés. Vous avez connu des jours meilleurs.

Vous n'utilisez que 2 dés, comme pour la règle de Mauvaise visibilité. Cependant, lorsque vous prenez un nouveau dé pour remplacer celui que vous avez placé, lancez les 2 dés disponibles.



RÈGLES PROPRES AUX SCÉNARIOS



Vous êtes à court de carburant. Vos réacteurs se sont arrêtés. Vous devrez faire appel à toutes vos compétences pour atteindre une base aérienne militaire située dans les Açores. C'est ça ou s'écraser dans l'océan Atlantique...

MISE EN PLACE

Placez 2 jetons Stagiaire face cachée sur chacune des cases Réacteur. Vous ne pouvez pas placer de dés ici. Cette action n'est plus obligatoire.

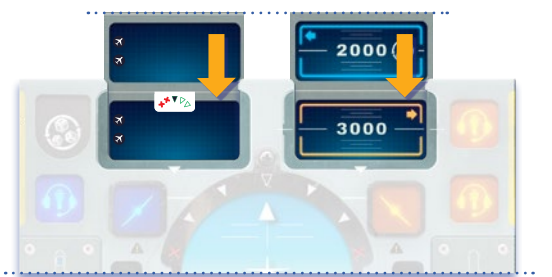


RÈGLES

Vous lancez tous vos dés à chaque manche, mais vous n'en utilisez que 3.



Les réacteurs sont arrêtés et vous planez vers le sol. À la fin de chaque manche, avancez d'une case sur les pistes Approche et Altitude.



REMARQUE : La piste d'atterrissage n'est pas gelée, mais vous aurez besoin d'un système de freinage beaucoup plus puissant pour effectuer un atterrissage d'urgence.

SCÉNARIOS



WAW Warsaw Chopin

Votre train d'atterrissage est bloqué, impossible de le déployer. Vous devez effectuer un atterrissage sur le ventre à l'aéroport de Varsovie.

MISE EN PLACE



Impossible de déployer le train d'atterrissage, placez 3 jetons Stagiaire face cachée sur les cases Train d'atterrissage. Vous ne pourrez pas placer de dés ici. Votre train d'atterrissage est bloqué !

Vous n'utiliserez que les 2 jetons Alarme nécessitant des dés bleus et le jeton Alarme pour la case Concentration. Retirez les 3 autres jetons Alarme du jeu.



RÈGLES

Vous ne pouvez pas placer de dés sur les cases Train d'atterrissage, ce qui signifie que le marqueur d'aérodynamisme bleu restera sur sa position initiale pendant toute la partie. Il n'est pas nécessaire d'activer les interrupteurs du train d'atterrissage lors de l'atterrissage. Vous utiliserez les freins normalement. Ils représenteront les réducteurs de portance, les réacteurs inversés, etc.



NZIR Ice Runway

En Antarctique, on trouve l'aéroport le plus atypique au monde. Non seulement vous atterrissez directement sur la banquise, mais vous devez également faire face aux vents contraires qui soufflent sur le Continent blanc.

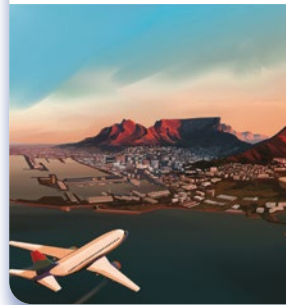
MISE EN PLACE

Placez le module Vent dans l'autre sens, en orientant les flèches vers le bas et non vers le haut.



Utilisez les jetons Manchot à la place des jetons Avion sur la piste Approche (les érudits qui voudraient argumenter que les manchots ne volent pas peuvent utiliser des jetons Avion à la place :)).

CPT Cape Town



Après une première boucle au-dessus du cap de Bonne-Espérance et de la baie False, vous effectuez une seconde tentative d'approche. Les océans convergent vers ce lieu et les montagnes subissent les assauts des vents marins. Les conditions de vol y sont difficiles.



SYD Kingsford Smith



Cela fait 14 heures que vous êtes en vol... Vous venez de prendre un large virage vers la droite pour vous approcher de Sydney par le sud. Vous constatez un dysfonctionnement électronique. Gardez votre sang-froid pour intervenir sur les systèmes qui tombent en panne.



PEK Beijing Capital

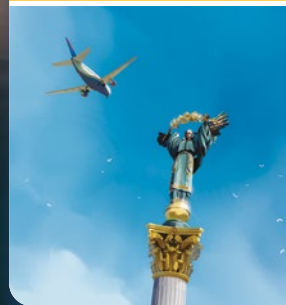


Vous avez survolé la mer Jaune et vous apercevez au loin les monts Yanshan qui bordent la Mongolie, alors que vous vous dirigez vers le nord-est de Pékin.

La capitale chinoise est enveloppée d'une épaisse couche de nuages, avec quelques rares éclaircies... Cette fois, vous devrez vous fier à vos instruments.



KBP Boryspil



BOUM! Vous avez percuté de plein fouet un volier d'oies à haute altitude! Vous gardez le contrôle, mais les oiseaux ont arraché quelques carters et fissuré un panneau du cockpit. Vous devriez pouvoir atterrir sans problème dans la capitale ukrainienne, mais le bruit et les vibrations provoqués par les chocs ont rendu impossible la communication avec le poste de pilotage.



● TER Lajes, Azores



Vous devez effectuer un atterrissage d'urgence. Vous êtes à court de kérosène et vos réacteurs sont à l'arrêt. Une base militaire sur une île isolée des Açores semble être votre seul espoir. Vous devrez effectuer plusieurs virages pour perdre de la vitesse et activer un système de freinage plus puissant pour réaliser cette manœuvre.



● WAW Warsaw Chopin



Vous avez essayé de déployer votre train d'atterrissage... sans succès. Vous devrez effectuer un atterrissage sur le ventre, mais il vous faudra d'abord survoler la capitale polonaise pour brûler le reste de votre carburant. Un réservoir plein et des étincelles ne font pas bon ménage... Il est maintenant temps d'atterrir. Faites preuve d'une extrême prudence.



● SXM Princess Juliana



Vous avez promis un atterrissage intéressant à votre stagiaire et il ne sera pas déçu. Voici le célèbre aéropont dont la piste d'atterrissage commence au bord d'une plage bondée. Il faudra faire attention aux turbulences lors de la descente... Vous ne voudriez pas gâcher la journée des vacanciers.



● SXM Princess Juliana



C'est le branle-bas de combat. Une forte tempête s'abat sur les Caraïbes et l'atterrissage s'annonce délicat. Une mauvaise visibilité juste avant l'atterrissage et la présence de gens sur la plage (oui, même par ce temps!) font monter votre rythme cardiaque. Il vous faudra toute votre concentration pour réussir.



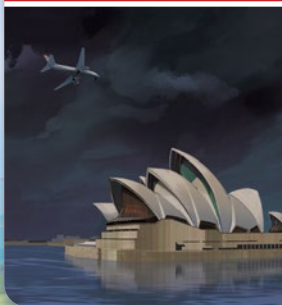
● DUS Düsseldorf



Vous arrivez à Düsseldorf à court de carburant. Il y a une fuite de kérosène et des orages s'abattent sur toute la région de la Rhénanie. Votre visibilité sera donc pour le moins réduite pendant la descente. Concentrez-vous et tout ira bien.



● SYD Kingsford Smith



Vous n'êtes pas près d'oublier ces 10 heures de vol au départ de Tokyo. Les turbulences sont pratiquement continues et les tempêtes s'enchaînent. Il semble que Sydney vous réserve le même sort. Il faudra traverser d'épais nuages ainsi qu'une pluie battante. La visibilité sera réduite et le vol cahoteux. L'électronique commence également à faire des siennes... Accrochez-vous bien!



● MAD Madrid-Barajas



Vous avez survolé la chaîne de montagnes portugaise Serra da Estrela et bifurquez vers le sud à Salamanque. On vous informe que le trafic est dense autour de la capitale espagnole. Vous amorcez une descente lente, en virant au nord-est au-dessus de Tolède et obtenez l'autorisation d'atterrir lorsque vous êtes à 5000 pieds d'altitude. Vous devrez réagir rapidement!



● WAW Warsaw Chopin



Le train d'atterrissage est bloqué. Vous allez devoir effectuer un atterrissage sur le ventre par grand vent. Vous entamez votre descente. Une alarme retentit. On dirait que le train d'atterrissage n'était pas le seul problème. Une goutte de sueur perle sur votre front... Vous vous tournez vers votre copilote. Il est temps d'atterrir.



● DUS Düsseldorf



Une alarme résonne. Le niveau de kérosène du réservoir tribord a considérablement baissé. De plus, en ce début du mois de juillet, la saison touristique bat son plein dans la région allemande de la Rhénanie du Nord et le ciel est saturé d'avions. Il vous faudra effectuer quelques manœuvres... Mais vous devez atterrir, maintenant!



● NZIR Ice Runway



Un vent fort soufflant de face venant du pôle secoue votre cargaison et vos quelques passagers. Bienvenue en Antarctique. Le paysage entièrement blanc laisse deviner une piste d'atterrissage sur la banquise! En ce mois de novembre, la glace est encore assez épaisse pour supporter un atterrissage. Poser un avion de ligne dans ce lieu isolé paraît irréel. Attendez... ce sont des manchots sur la piste?



● PEK Beijing Capital



Un front orageux porté par des vents violents progresse rapidement dans la région de l'aéroport international de Pékin-Capitale. La descente s'annonce très mouvementée avec une visibilité faible, extrêmement faible. Vous prenez une inspiration et activez l'interphone pour prévenir les passagers, en vous rappelant que vous devez paraître confiant.



● CPT Cape Town



Vous arriverez à l'aéroport du Cap par le nord. La montagne de la Table à l'ouest et les montagnes escarpées de Jonkershoek à l'est impliquent la présence systématique de turbulences... mais aujourd'hui, la marge de manœuvre est encore plus réduite en raison du brouillard. Votre stagiaire vient de vous signaler un problème de systèmes électriques. Tenez-vous prêts.



● MAD Madrid-Barajas



Il y a 90 minutes, la tour de contrôle de Madrid vous a empêché d'atterrir en raison d'une urgence sur la piste. Vous descendez lentement en faisant des boucles... La situation devient tout aussi urgente pour vous, car vous manquez de carburant. Vous avez enfin obtenu le feu vert. Il n'y a pas de temps à perdre!



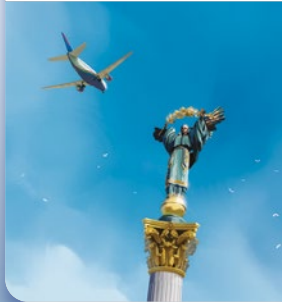
● TER Lajes, Azores



Atterrissage d'urgence. La bonne nouvelle: vous avez trouvé une toute petite île dotée d'une piste d'atterrissage praticable. La mauvaise: vos réacteurs sont en panne. Votre vitesse est trop élevée, mais quelques manœuvres précises vous permettront de ralentir un peu votre descente. Une fois sur le tarmac, freinez à fond pour éviter la catastrophe. Vous avez la bouche sèche. Il est temps de se mettre au travail.



● KBP Boryspil



Vous vous dirigez vers Kyiv. Le spectacle serait magnifique sans tout ce bruit. Vos instruments ne signalent aucun problème, mais une pièce s'est détachée près du cockpit, produisant d'importants bourdonnements et sifflements qui empêchent toute communication. Vous aurez aussi quelques manœuvres à faire... Vous avez hâte de retrouver votre chambre d'hôtel.



● NZIR Ice Runway



Des vents violents balaient l'archipel de Ross, tandis que la neige projetée dissimule presque entièrement la base McMurdo. Vous devrez effectuer un certain nombre de changements de cap au cours de votre descente. Votre stagiaire est ravi de pouvoir atterrir sur la piste de glace de l'Antarctique, mais saura-t-elle garder son sang-froid? Ce n'est pas un endroit où s'écraser...





FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Parce que notre responsabilité environnementale nous tient à cœur, nous essayons de réduire notre impact.

Sky Team Turbulences, c'est :



1 arbre coupé = 1 arbre planté grâce au programme « Arbres Canada ».*



Un projet sans emballage ni composants plastiques.



L'utilisation d'une encre végétale (soja), moins polluante, biodégradable et plus respectueuse de l'environnement.



Emballage compostable ou recyclable.



Plus d'informations sur www.scorpionmasque.com/fr/manifeste

* Sauf pour les jeux vendus sur un territoire soumis à la taxe éco-mobilier, qui prend déjà en charge les coûts liés au dispositif de collecte, de tri et de recyclage.

Chef de studio: Manuel Sanchez

Chef de projet: Olivier Lamontagne

Direction artistique et graphisme: Sébastien Bizos

Illustrations: Adrien Rives

Directrice de marque: Joëlle Bouhnik

Rédaction: Matthew Legault

Traduction: Shona Carceles Stuart-Smith
et Matthieu Emont pour The Geeky Pen

Relecture: Bla bla rédaction

Auteur: Luc Rémond

© 2024 Le Scorpion Masqué inc. L'utilisation des illustrations, du titre *Sky Team Turbulences*, du nom Le Scorpion Masqué et du logo Scorpion Masqué est strictement interdite sans le consentement écrit du Scorpion Masqué inc.