

# SKY TEAM

## PROCEDURA DI ATTERRAGGIO

Assumete il controllo di un aeroplano con il vostro compagno di volo, coordinate gli sforzi e atterrate in diversi aeroporti in tutto il mondo!

### SCOPO DEL GIOCO

In questo gioco collaborativo, impersonate una coppia di piloti incaricata di far atterrare un aereo di linea in diversi aeroporti in tutto il mondo. Ma far atterrare un aeroplano non è semplice come potreste pensare! Dovrete **comunicare con la Torre di Controllo** per assicurarvi che la rotta di avvicinamento sia sgombra dal traffico aereo, **regolare la velocità** in modo da non mancare la pista di atterraggio,

**bilanciare l'aereo** così da poterlo mantenere parallelo al suolo, **azionare i flap** per aumentare la portanza e consentire una discesa più ripida, **estrarre il carrello di atterraggio** per attutire il contatto con la terra e infine **utilizzare i freni** per rallentare l'aereo una volta atterrato.

Collaborazione e nervi d'acciaio sono tutto ciò che serve per riuscirci!



Un gioco di **Luc Rémond**  
Illustrazioni di **Eric Hibbeler** e **Adrien Rives**



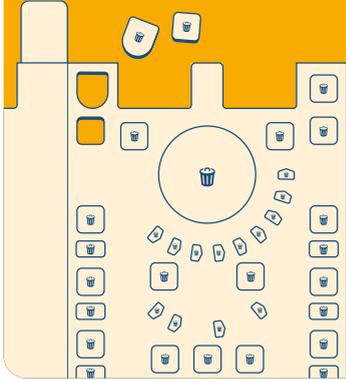
Imparate le regole con il video  
[scorpionmasque.com](https://scorpionmasque.com)

# ALLESTIMENTO

## QUANDO APRITE LA SCATOLA PER LA PRIMA VOLTA

1

Iniziate rimuovendo e gettando via tutte le parti del Pannello di Controllo con questo simbolo:

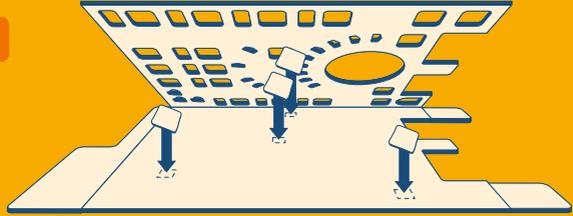


2

Incollate le 9 etichette biadesive negli spazi indicati sulla parte interna e posteriore del Pannello di Controllo.



1

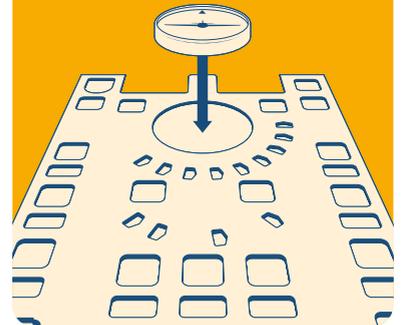


2



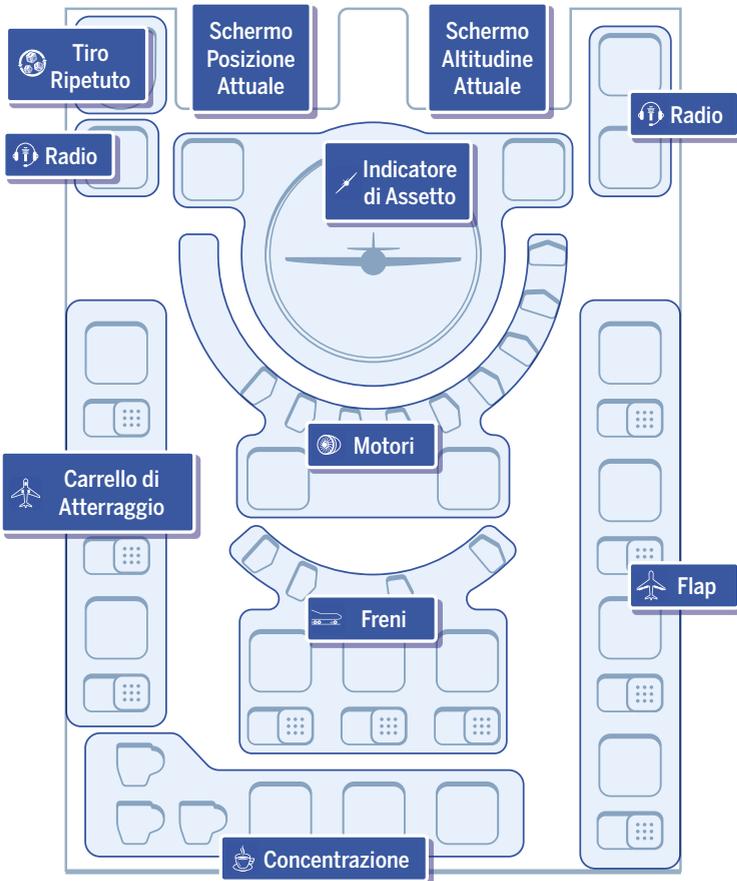
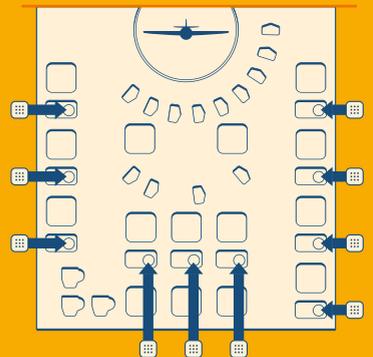
3

Collocate il disco Indicatore di Assetto nello spazio apposito.



4

Collocate i 10 Interruttori sopra le luci verdi.



# PREPARAZIONE PRIMA DI OGNI PARTITA

**NOTA:** Questa è la preparazione del gioco base. Tutti i componenti non menzionati qui (quelli nello scompartimento chiuso) fanno parte dei moduli avanzati del gioco. Per ora, potete lasciarli nella scatola.

**1** Collocate il Pannello di Controllo fra i giocatori, che idealmente dovrebbero essere seduti uno di fianco all'altro dallo stesso lato del tavolo. Assicuratevi che la freccia sul disco Indicatore di Assetto punti verso il triangolo nero in alto e che tutti gli Interruttori coprano le luci verdi.

**2** Sull'Indicatore di Velocità, collocate il marcatore di Aerodinamicità blu fra il 4 e il 5 e il marcatore di Aerodinamicità arancione fra l'8 e il 9.

**3** Collocate il marcatore dei Freni alla sinistra del 2 sull'Indicatore dei Freni.

**4** Il giocatore che si trova dal lato con le caselle blu è il Pilota e gioca con i 4 dadi blu. Il giocatore che si trova dal lato con le caselle arancioni è il Copilota e gioca con i 4 dadi arancioni.

**5** Infilate l'Indicatore di Altitudine (lato verde/giallo) nello slot in alto a destra del Pannello di Controllo in modo che il numero 6000 sia visibile sullo schermo. Il numero sullo schermo indica la vostra altitudine in piedi, che viene chiamata Altitudine Attuale.

**6** Infilate l'Indicatore di Avvicinamento YUL Montréal-Trudeau nello slot in alto a sinistra del Pannello di Controllo in modo che l'icona sia visibile sullo schermo. Questo schermo indica la posizione dell'aeroplano, che viene chiamata Posizione Attuale.

**7** Collocate un segnalino Tiro Ripetuto su ogni icona Tiro Ripetuto sull'Indicatore di Altitudine.

**8** Collocate tanti segnalini Aeroplano quante sono le icone Traffico su ogni casella dell'Indicatore di Avvicinamento.

**9** Create una riserva di segnalini Caffè e mettetela di fianco al tabellone (non sul tabellone).

**10** Date uno schermo a ogni giocatore e leggete il promemoria scritto all'interno.



## PARTITA

La partita si svolge in 7 round. Ogni round si svolge in 3 fasi:

1. **DISCUTERE LA STRATEGIA E TIRARE I DADI**
2. **COLLOCARE I DADI**
3. **FINE DEL ROUND**

# 1 | DISCUTERE LA STRATEGIA E TIRARE I DADI

Discutete la vostra strategia all'inizio di ogni round. Per esempio: "È necessario sbarazzarci di quell'aereo" oppure "Assicuriamoci di avanzare di 2 caselle".

Non vi è permesso parlare dei dadi. Non potete dire cose tipo: "Se ottieni un 6, mettilo qui" oppure "Usa il tuo dado più debole per eseguire questa azione". Una volta terminato di discutere, tirate tutti e 4 i vostri dadi dietro allo schermo, così che l'altro giocatore non possa vederli. Da questo momento in poi, entrambi dovete restare in assoluto silenzio fino alla fine del round. Potete parlare solo nel caso in cui dobbiate correggere eventuali errori nell'applicazione del regolamento.

### TIRO RIPETUTO

Se c'è un segnalino Tiro Ripetuto nello schermo Altitudine Attuale (come nel primo round, a 6000 piedi), toglietelo e aggiungetelo alla vostra riserva in alto a sinistra del Pannello di Controllo. Qualsiasi giocatore può spendere un segnalino Tiro Ripetuto in qualsiasi momento durante il round. Ciò consente a ENTRAMBI I GIOCATORI di ripetere UNA VOLTA il tiro di uno o più dadi dietro il proprio schermo (per esempio, il Pilota può spendere il segnalino per tirare nuovamente 2 dei 3 dadi rimanenti dietro il proprio schermo, e il Copilota può decidere di tirare nuovamente tutti e 4 i propri dadi).

# 2 | COLLOCARE I DADI

## REGOLE GENERALI

**A** **Giocate a turno.** La freccia sullo schermo dell'Altitudine Attuale indica chi gioca per primo. Per esempio, il Pilota (blu) gioca per primo nel primo round.

**B** Durante il vostro turno, **collocate 1 (e solo uno!) dei vostri dadi rimanenti** (dietro il vostro schermo) su una casella LIBERA (senza alcun dado) sul Pannello di Controllo.

**Rispettate i colori.** Il Pilota può collocare i propri dadi solo sulle caselle blu e il Copilota solo sulle caselle arancioni. Alcune caselle sono sia blu sia arancioni e possono essere utilizzate da entrambi i giocatori.

**C** **Rispettate i numeri indicati.** Per esempio, il Copilota può collocare solo un 1 o un 2 nella prima casella Flap.

**D** La maggior parte delle caselle è vincolata a un colore E/O a un numero. Per esempio, solo il Pilota può collocare un dado nella sezione Freni (le caselle sono blu), E deve essere un dado che mostra il numero 2.

**E** Le caselle Radio hanno colori ma non numeri, dunque li potete collocare un dado con qualsiasi valore.

**F** Le caselle Concentrazione non hanno alcun tipo di vincolo (qualsiasi giocatore può collocare un dado con qualsiasi valore).



## AZIONI

I dadi producono effetti diversi a seconda del loro valore e delle caselle su cui sono collocati.



### AZIONI OBBLIGATORIE

Le caselle con l'icona  sono obbligatorie, a differenza di tutte le altre caselle. In ogni round, ogni giocatore deve collocare un dado sulle caselle Aspetto e un dado sulle caselle Motori.

Perdete immediatamente la partita se, alla fine di un round, non c'è 1 dado di ogni colore sulle caselle Aspetto e 1 dado di ogni colore sulle caselle Motori.

**NOTA:** Queste caselle sono obbligatorie, ma non devono necessariamente essere le prime caselle su cui collocate i vostri dadi!



### ASSETTO

Tenete sotto controllo l'assetto del vostro aereo durante una manovra di avvicinamento. L'aeroplano si inclina. Fate attenzione a evitare avvistamenti!

**Non appena viene collocato il secondo dado, confrontate il valore di entrambi i dadi:**

- Non muovete niente se entrambi i dadi hanno lo stesso valore.
- Se i dadi mostrano valori diversi, inclinate l'aereo delle tacche corrispondenti alla differenza fra i 2 dadi. **Ruotate la freccia dell'Aspetto verso il giocatore che ha giocato il dado con valore più alto e lasciatela lì. Non riportate la freccia dell'Aspetto nella posizione iniziale alla fine del round.**

### AVVITAMENTO

Se la freccia dell'Aspetto raggiunge o supera una delle due , l'aereo andrà in avvistamento e voi perderete immediatamente la partita.

### LO SAPEVATE CHE...?

Nella vita reale, gli aerei si muovono su tre assi: longitudinale, trasversale e verticale; provocando rispettivamente un rollio, un beccheggio o un'imbardata. L'illustrazione che vedete qui a fianco è una semplificazione, dal momento che mostra soltanto l'asse di rollio.



$$5 - 3 = 2$$



### Esempio

Serena (Pilota) ha ottenuto un **5** e Andrea (Copilota) ha ottenuto un **3**. La freccia dell'Aspetto si sposterà di due tacche verso Serena.

### REQUISITO PER LA VITTORIA

**C**

Alla fine dell'ultimo round, il vostro aereo deve essere in posizione completamente orizzontale. Vedere p. 11.



## MOTORI

A seconda della potenza che assegnate ai motori, l'aereo potrebbe avanzare... oppure no!

**Quando collocate il secondo dado, sommate i valori dei due dadi sulle caselle Motori: il risultato è la vostra velocità. Poi:**

- Se la somma dà un numero inferiore al più basso dei 2 marcatori di Aerodinamicità sull'Indicatore di Velocità (quello blu), lasciate l'Indicatore di Avvicinamento dove si trova (non spostatelo).



- Se la somma dà un numero che si trova fra i 2 marcatori di Aerodinamicità, fate scorrere l'Indicatore di Avvicinamento di 1 casella.



- Se la somma dà un numero superiore al più alto dei 2 marcatori di Aerodinamicità (quello arancione), fate scorrere l'Indicatore di Avvicinamento di 2 caselle.



### COLLISIONE

Se uno o più segnalini Aeroplano vengono spostati nello schermo Posizione Attuale, siete ancora vivi!

Se ci sono segnalini Aeroplano nello schermo Posizione Attuale e dovete fare scorrere l'Indicatore di Avvicinamento, avviene una collisione e avete perso la partita!



### ATTERRAGGIO LUNGO

Se l'aeroporto è nello schermo Posizione Attuale e dovete fare scorrere l'Indicatore di Avvicinamento, avete mancato la pista di atterraggio e avete perso la partita!



## RADIO

Comunicate con la Torre di Controllo per sgombrare lo spazio aereo dal traffico durante la manovra di avvicinamento.

Il Pilota ha solo 1 casella Radio per collocare un dado, mentre il Copilota ne ha 2.

In base al valore del dado, contate il numero di caselle sull'Indicatore di Avvicinamento partendo dalla vostra Posizione Attuale, e togliete **IMMEDIATAMENTE** un segnalino Aeroplano da quella casella. Se ottenete un **1** con il dado, togliete un segnalino Aeroplano dallo schermo Posizione Attuale.

Questa azione non ha alcun effetto se non ci sono segnalini Aeroplano nella casella indicata dal dado.



### Esempio

Serena (Pilota - blu) ottiene un **2** sull'unica casella Radio. Toglie un segnalino Aeroplano dalla seconda casella (una casella dopo lo schermo Posizione Attuale).



## CARRELLO DI ATTERRAGGIO Solo per il Pilota

Estraete il Carrello di Atterraggio. Ogni parte del Carrello di Atterraggio impiegata aumenta la resistenza aerodinamica dell'aereo.

- Collocare un dado sulla casella con il numero corrispondente. **L'ordine con cui estraete il Carrello di Atterraggio non è importante.**
- Fate scorrere l'Interruttore sotto il vostro dado in modo che mostri la luce verde.
- Fate avanzare **IMMEDIATAMENTE** il marcatore di Aerodinamicità blu di una casella. Il marcatore dovrebbe trovarsi fra il 7 e l'8 quando avrete estratto **completamente** il Carrello di Atterraggio. Collocare il dado su una casella la cui Interruttore mostra già la luce verde non ha alcun effetto.

### Esempio

Serena attiva il Carrello di Atterraggio per la prima volta in questa partita.

- Colloca un **4** sulla casella **3/4**.
- Fa scorrere l'Interruttore in modo che mostri la luce verde.
- Sposta il marcatore di Aerodinamicità blu nella casella fra il 5 e il 6.



## AERODINAMICA E VELOCITÀ

Quando spostate il marcatore di Aerodinamicità, cambiate l'effetto della vostra Velocità sull'Indicatore di Avvicinamento. Per esempio, spostare avanti il marcatore blu significa che una Velocità di 5 ora farà avanzare il vostro aereo di 0 invece che di 1.

## REQUISITO PER LA VITTORIA B

Tutti gli Interruttori del Carrello di Atterraggio devono mostrare la luce verde alla fine della partita. Vedere p. 11.



## FLAPS Solo per il Copilota

Azionate i Flap. Variare l'angolo di inclinazione dei Flap aumenta la portanza e la resistenza aerodinamica.

- Collocate un dado sulla casella con il numero corrispondente. Azionate i Flap in ordine, dall'alto verso il basso.
- Fate scorrere l'Interruttore sotto il vostro dado in modo che mostri la luce verde.
- Fate avanzare **IMMEDIATAMENTE** il marcatore di Aerodinamicità arancione di una casella. Una volta che avrete azionato tutti i Flap, il marcatore dovrebbe trovarsi subito dopo il **12**.



### REQUISITO PER LA VITTORIA

B

Tutti gli Interruttori dei Flap devono mostrare la luce verde alla fine della partita. Vedere p. 11.

Dovete azionare i Flap in ordine, partendo dalla casella **1/2**, passando poi alla **2/3** e così via.

### Esempio

Andrea (il Copilota) attiva la seconda casella Flap.

- Colloca un **2** sulla seconda casella (**2/3**).
- Fa scorrere l'Interruttore in modo che mostri la luce verde.
- Sposta il marcatore di Aerodinamicità arancione nella casella fra il **10** e l'**11**.



## CONCENTRAZIONE

Questo non è il momento di crollare sotto pressione, concentratevi e preparatevi per le prossime manovre.

- Il Pilota e il Copilota possono collocare qualsiasi dado in qualsiasi casella libera.



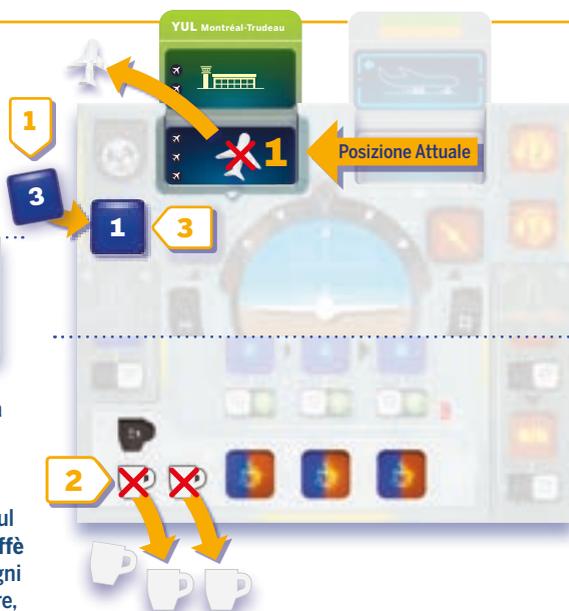
libera.



- Collocate **IMMEDIATAMENTE** un segnalino Caffè in una delle 3 caselle designate. Non è permesso avere più di 3 segnalini Caffè.

Ogni volta che collocate un dado su una qualsiasi casella sul Pannello di Controllo, potete usare uno o più segnalini Caffè per modificare il valore del dado che state collocando. Ogni segnalino Caffè speso vi permette di aggiungere, o sottrarre, 1 al valore del vostro dado. Rimettete tutti i segnalini Caffè spesi nella riserva di fianco al tabellone.

- Qualsiasi giocatore può usare i segnalini Caffè, a prescindere da chi li ha creati.
- I segnalini che non vengono spesi rimangono sul tabellone per il round successivo.
- I modificatori possono cambiare il valore di un dado solo per i numeri fra 1 e 6.
- Infine, sottrarre 1 a un dado con valore 1 non trasforma il valore del dado in 6, così come aggiungere 1 a un dado con valore 6 non trasforma il valore del dado in 1.



### Esempio

- Serena ha un dado di valore 3. Vorrebbe togliere un segnalino Aeroplano dallo schermo Posizione Attuale.
- Rimuove 2 segnalini Caffè dal Pannello di Controllo.
- Trasforma il valore 3 del suo dado in un 1, colloca il dado sulla sua casella Radio e toglie il segnalino Aeroplano dallo schermo Posizione Attuale.



## FRENI Solo per il Pilota

Frenate fino ad arrestare la corsa dell'aereo una volta raggiunta la pista di atterraggio.

- Collocare un dado sulla casella con il numero corrispondente. I Freni devono essere utilizzati in ordine, partendo dalla casella con il **2**.
- Fate avanzare **IMMEDIATAMENTE** il marcatore dei Freni rosso di una casella. I Freni hanno **incidenza solo nel round finale della partita**.



Dovete utilizzare i Freni in ordine, partendo dalla casella **2**, passando poi alla **4** per arrivare alla **6**. **Non** dovete necessariamente utilizzare tutti i Freni, ma più ne usate più semplice sarà il vostro atterraggio.

### REQUISITO PER LA VITTORIA

D

Durante l'ultimo round della partita, la vostra velocità deve essere inferiore alla posizione del marcatore dei Freni rosso. Vedere p. 11.



#### Esempio

- Serena utilizza il secondo Freno della partita collocando un dado di valore **4** sulla casella **4**.
- Fa avanzare il marcatore rosso di una casella (fra il **4** e il **5**).

### TIRI RIPETUTI

Ricordate che potete spendere il segnalino Tiro Ripetuto in qualsiasi momento durante il round. Vedere TIRO RIPETUTO, p. 4.

## 3 FINE DEL ROUND

Quando avete collocato tutti gli 8 dadi, potete ricominciare a parlare! Eseguite i seguenti passaggi in ordine:

### ABBASSARSI DI QUOTA

A prescindere da ciò che avete fatto durante il round, l'aereo si sta abbassando. Ci sono 7 caselle sull'Indicatore di Altitudine e di conseguenza 7 round nella partita.

- Fate scorrere l'Indicatore di Altitudine di una casella (1000 piedi).
- Riprendete i vostri dadi.  
Se l'immagine dell'**Aeroporto** appare nello schermo Posizione Attuale e l'immagine dell'**Aeroplano** appare nello schermo Altitudine Attuale, procedete fino alla sezione Fine della Partita.



Se non succede, cominciate un nuovo round.

## CASI SPECIALI

### Raggiungere l'Aeroporto Troppo in Fretta

Lo schermo Posizione Attuale mostra l'immagine dell'Aeroporto, ma lo schermo Altitudine Attuale non mostra l'immagine dell'Aeroplano.

*Siete in volo di attesa sopra l'aeroporto; dovete giocare ancora uno o più round senza far scorrere oltre l'Indicatore di Avvicinamento, quindi riducete la velocità!*

### Non Raggiungere l'Aeroporto in Tempo

Lo schermo Posizione Attuale non mostra l'immagine dell'Aeroporto, ma lo schermo Altitudine Attuale mostra l'immagine dell'Aeroplano.

**Avete fatto un atterraggio di fortuna prima di raggiungere l'aeroporto, avete perso la partita!**



## ROUND FINALE E FINE DELLA PARTITA

Il round finale inizia quando lo schermo Posizione Attuale mostra l'immagine dell'Aeroporto e lo schermo Altitudine Attuale mostra l'immagine dell'Aeroplano.

Siete arrivati all'aeroporto nello stesso istante in cui il vostro aereo sta toccando terra. Tempismo perfetto!



## MOTORI

Avete toccato terra e ora dovete azionare i freni in modo da non finire fuori pista!

### ATTENZIONE: Il modo in cui confrontate la velocità cambia!

Durante il round finale, quando giocate il secondo dado per i Motori, invece di confrontare la vostra velocità con i marcatori di Aerodinamicità, confrontatela CON IL MARCATORE DEI FRENI.

### REQUISITO PER LA VITTORIA

**D**

La forza dei vostri Freni (indicata dal marcatore dei Freni rosso) deve essere superiore alla velocità (la somma dei dadi sulle caselle Motori). Vedere p. 11.

A differenza dei Flap e del Carrello di Atterraggio, non dovrete necessariamente utilizzare tutti i Freni , ma la loro forza non può essere inferiore a 2, altrimenti il vostro aereo non sarà in grado di fermarsi sulla pista e andrà a schiantarsi.



### Esempio

Durante il round finale, la velocità totale di Serena e Andrea è **3 (1+2)**. Serena ha utilizzato i freni **2 e 4**. La velocità di questo turno è a sinistra del marcatore dei Freni rosso, quindi l'atterraggio ha avuto successo!

## TURNO FINALE - ATTERRAGGIO

ALLA FINE DI QUESTO ROUND VINCETE SE:

- A** Non ci sono segnalini Aeroplano sull'Indicatore di Avvicinamento. 
- B** Tutti gli Interruttori dei Flap e del Carrello di Atterraggio mostrano la luce verde. 
- C** L'Indicatore di Assetto dell'aereo è completamente orizzontale. 
- D** La Velocità risulta inferiore al valore dei Freni quando collocate i dadi nelle caselle Motori. 

### CONGRATULAZIONI!

I passeggeri esplodono in un applauso! Avete compiuto un atterraggio perfetto e avete vinto.



Ora che siete riusciti ad atterrare con successo a Montréal, aprite il **REGISTRO DEI VOLI** e affrontate nuove sfide!

### UN GRAZIE IMMENSO AI 3 COPILOTI DEL GIOCO:

- Olivier PENAUD, per l'ispirazione e la conoscenza aeronautica;
- Jean-Claude PENAUD, Primo Ufficiale, per aver condiviso la sua esperienza;
- Michel DÔME, per le centinaia di atterraggi perfetti insieme.

Grazie a Christian che ha creduto nel progetto, al team di *Scorpion Masqué* per essersene preso cura, ad Arthur, Robin, Mathias, Isabelle (e Lola!) e David per le ore passate a testare il gioco e per le preziose intuizioni. E, infine, grazie a tutti coloro che si sono imbattuti in *Sky Team* a fiere e convention e hanno accettato di decollare con noi.

-Luc

**Direzione Studio:** Manuel Sanchez  
**Sviluppo:** Christian Lemay  
**Responsabile del Progetto:** Olivier Lamontagne  
**Direzione Artistica e Progetto Grafico:** Sébastien Bizos  
**Gestione del Brand:** Joëlle Bouhnik  
**Edizione Italiana a cura di Asmodee Italia Srl**  
**Traduzione:** Elisabetta Colombo  
**Revisione:** Aurora Casaro, Sara Conato  
**Adattamento Grafico:** Ilaria Borza  
**Direzione Editoriale:** Massimo Bianchini



Finanziamo la sostituzione degli alberi utilizzati nella produzione dei nostri giochi.



**IMPORTANTE:** Sconsigliamo di leggere questa sezione a meno che non abbiate problemi a far atterrare il vostro Aereo con successo.

## BRIEFING DEL ROUND

Il briefing che si tiene prima di ogni round è molto importante.

Osservate con attenzione l'Indicatore di Avvicinamento e studiate la situazione generale.

È meglio avanzare di 1, di 2 caselle o di nessuna? Quali elementi possono farvi perdere la partita?

Che cosa è davvero urgente? Che cosa può aspettare?

## COMUNICAZIONE

In *Sky Team* ci sono due modi di comunicare: verbalmente, prima di tirare i dadi, e collocando i dadi, come viene spiegato qui sotto.

## COLLOCARE I DADI

Un dado rappresenta "un'azione" nella cabina di pilotaggio, ma anche un'informazione per il vostro compagno. Se voi collocate un dado con un numero su una casella in un determinato momento, cosa potrebbe dedurre il vostro compagno? Lo state aiutando a fare delle scelte vincenti?

Prima di collocare i dadi, potreste anche valutare le necessità del vostro compagno. Per esempio, se lui avesse bisogno di azionare i primi flap, sarebbe meglio collocare un dado con un valore più alto sulle caselle Motori o sulle caselle Assetto. Mettersi nei panni del proprio compagno è essenziale per creare una grande squadra.

## ASSETTO

L'Assetto è un elemento fondamentale della cabina di pilotaggio.

È tanto pericoloso quanto adattabile. È pericoloso perché può farvi perdere la partita, è estremamente rischioso se entrambi i giocatori aspettano fino al loro ultimo dado per agire sull'Assetto.

Ma è anche adattabile perché sono molti i valori che possono funzionare qui, e non c'è bisogno di essere perfettamente in asse fino al round finale.

## CONCENTRAZIONE

Un dado scartato è un'azione in meno nella cabina di pilotaggio: generate i vostri segnalini Caffè con attenzione. Se uno dei vostri dadi non vi è utile in questo round, qual è il momento giusto per scartarlo? Un segnalino Caffè potrebbe far comodo al vostro compagno, non aspettate l'ultimo turno per acquisirlo.

## PRENDERE TEMPO

Tirando i dadi avete ottenuto molti valori uguali? O misti? Potete usarli per aiutare il vostro compagno, lasciando che sia lui a collocare il primo dado sulle caselle Assetto o Motori. Non prendere l'iniziativa permette al vostro compagno di farlo.

## VELOCITÀ

Valutate quanto è rilevante la velocità in ogni turno.

In alcuni casi è essenziale avanzare di 1 o di 2 caselle, oppure di nessuna. Ciò significa comunicare in fretta al vostro compagno la forza del vostro motore. D'altra parte, se non ci sono aerei davanti a voi sull'Indicatore di Avvicinamento, la velocità non è così importante, quindi potete usare questa informazione per collocare il primo dado da qualche altra parte.

## FLAP E CARRELLO DI ATTERRAGGIO

Queste 2 sezioni (e i relativi segnalini) hanno effetto sulla vostra capacità di atterrare, quindi scegliere il momento opportuno per utilizzarle è assolutamente cruciale. Se avete bisogno di avanzare di 2 caselle, non azionate i flap troppo presto! L'aeroporto è pieno di aerei e voi non volete avanzare? Abbassare il Carrello di Atterraggio potrebbe essere d'aiuto!

## RADIO

Sgombrare dal traffico lo spazio aereo durante la manovra di avvicinamento è necessario per avanzare. Togliere un aereo dalla casella 1 o 2 è un'informazione importante. Non vale lo stesso per la casella 5.

Pianificare in anticipo è sempre una buona idea. Spostare un aereo più avanti sull'Indicatore è utile... ma non con il primo dado.