SKY TEAM

# HANDBUCH FÜR SICHERE LANDUNGEN

Übernehmt gemeinsam das Cockpit eines Passagierflugzeugs, koordiniert eure Aktionen und landet sicher auf den Flughäfen rund um die Welt.



Spiel des Jahres 2024

## SPIELIDEE & ZIEL

In diesem kooperativen Spiel schlüpft ihr in die Rolle eines Piloten-Duos. Eure Aufgabe? Landet euer Passagierflugzeug auf Flughäfen rund um die Welt. Doch das ist leichter gesagt als getan!

Kommuniziert mit dem Tower, um euch einen freien Luftraum zu sichern, und passt eure Geschwindigkeit an, um nicht über den Flughafen hinwegzufliegen. Richtet das Flugzeug waagerecht aus, sobald ihr euch dem Boden nähert, und fahrt die Landeklappen aus, um euren Auftrieb zu erhöhen und einen steileren Sinkflug zu ermöglichen. Fahrt das Fahrwerk aus, um sicher landen zu können, und aktiviert die Bremsen, um schließlich zum Stehen zu kommen.

Eine enge Zusammenarbeit und gute Nerven sind alles, was ihr für eine sichere Landung benötigt – gutes Gelingen!

Ein Spiel von **Luc Rémond** für 2 Personen ab 10 Jahren
mit Illustrationen von **Eric Hibbeler** und **Adrien Rives**

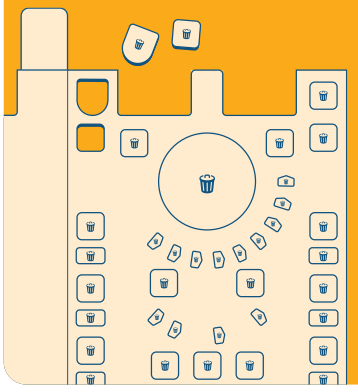
KOSMOS

# VORBEREITUNG

## WENN IHR DIE SCHACHTEL ZUM ERSTEN MAL ÖFFNET:

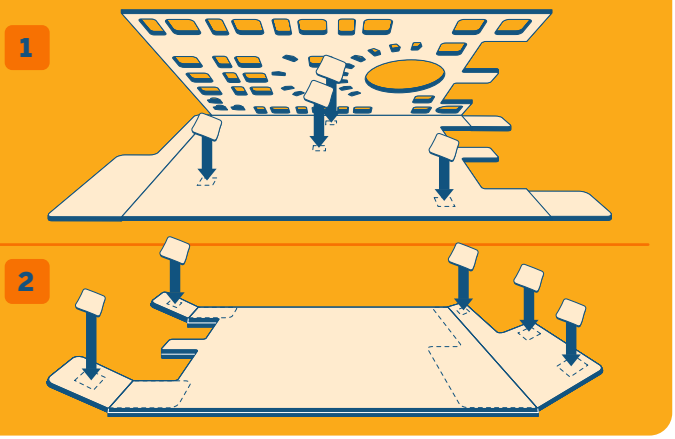
**1**

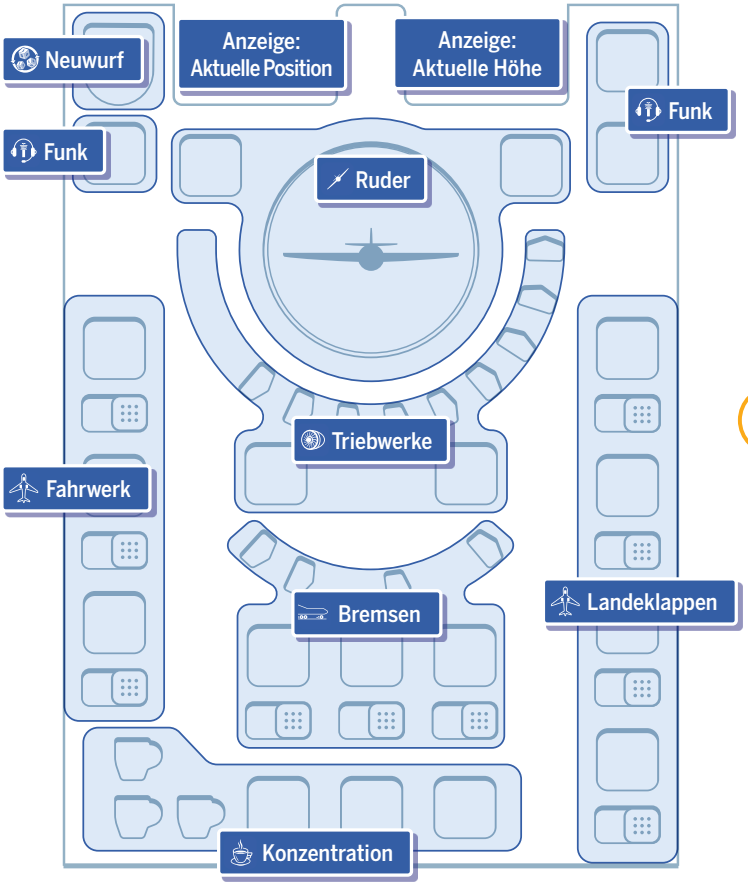
Löst vorsichtig alle Teile aus dem Cockpit, die dieses Zeichen haben, und entsorgt sie:



**2**

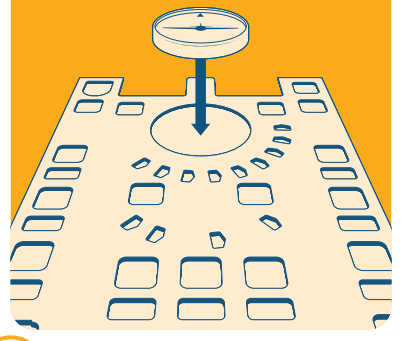
Klebt die 9 doppelseitigen Aufkleber auf die markierten Felder der Innenseite (1) und der Klappen (2) des Cockpits.



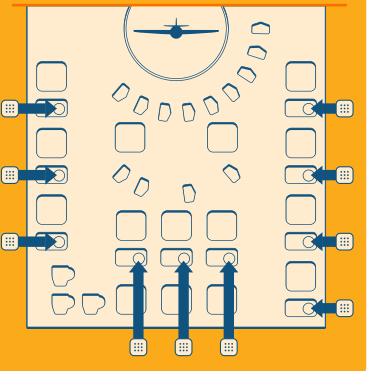

**3**

Platziert den runden Fluglage-Anzeiger auf dem Horizont-Feld.



**4**

Deckt mit den 10 Schaltern die grünen Lampen ab.



# AUFBAU VOR JEDER PARTIE:

**HINWEIS:** Dies ist der Aufbau für das erste Szenario. Die Abbildung unten rechts zeigt das Spielmaterial, das ihr dafür benötigt, und dient gleichzeitig als Materialübersicht. Alles weitere, hier nicht aufgeführte Spielmaterial ist für die fortgeschrittenen Szenarien und befindet sich unter dem Schachteleinsatz. Lasst es vorerst in der Schachtel.

1. Legt das **Cockpit** zwischen euch. Am besten setzt ihr euch nebeneinander an die gleiche Tischseite. Dreht den **Fluglage-Anzeiger** so, dass sein weißer Pfeil genau auf den schwarzen Pfeil in der Mitte zeigt. Überprüft, dass alle **10 Schalter** die grünen Lampen verdecken.

2. Platziert den **blauen Aerodynamik-Marker** auf dem Geschwindigkeitsmesser zwischen 4 und 5, und den **orangen Aerodynamik-Marker** zwischen 8 und 9.

3. Platziert den **Brems-Marker** auf der Bremsleiste links vor der 2.

4. Wer auf der Seite mit den blauen Feldern sitzt, schlüpft in die Rolle der Pilotin und nimmt sich die **4 blauen Würfel**. Die andere Person ist der Co-Pilot und nimmt sich die **4 orangen Würfel**. *Natürlich können in euren Spielrunden ebenso Piloten und/oder Co-Pilotinnen das Steuer übernehmen.*

5. Schiebt die **Höhenleiste** (grün-gelbe Seite) oben rechts unter das Cockpit, bis die Zahl **6000** im Fenster sichtbar ist.
Dieses Fenster zeigt eure Flughöhe in Fuß an und wird *Aktuelle Höhe* genannt.

6. Schiebt die **Entfernungsleiste** (YUL Montréal-Trudeau) oben links unter das Cockpit, bis das -Symbol im Fenster sichtbar ist.
Dieses Fenster zeigt die Position eures Flugzeugs an und wird *Aktuelle Position* genannt.

7. Legt **1 Neuwurf-Plättchen** auf jedes Neuwurf-Symbol der Höhenleiste.



8. Legt auf jedes Feld der Entfernungsleiste so viele **Flugzeuge**, wie dort Flugzeug-Symbole abgebildet sind.



9. Legt die **Kaffeetassen** als Vorrat unterhalb des Cockpits bereit.



10. Nehmt euch jeweils den **Sichtschirm** in eurer Farbe. Darin findet ihr eine hilfreiche Spielübersicht.



# SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über **7 Runden**. Jede Runde besteht aus **3 Phasen**:

1. **ABSPRACHE UND WÜRFEL WERFEN**
2. **WÜRFEL PLATZIEREN**
3. **RUNDENENDE**

## 1 ABSPRACHE UND WÜRFEL WERFEN

Zu Beginn jeder Runde dürft ihr euch und eure Strategie absprechen. Zum Beispiel könntet ihr sagen: *„Wir müssen diese Flugzeuge unbedingt aus dem Weg schaffen“* oder *„Wir sollten 2 Felder weit fliegen“*. Allerdings dürft ihr keinesfalls über eure Würfel reden. Sätze wie *„Würfelst du eine **6**, setze sie bitte hier ein“* oder *„Benutze deinen niedrigsten Würfel für diese Aktion“* sind nicht erlaubt.

Nachdem ihr euch fertig abgesprochen habt, werft ihr jeweils eure 4 Würfel hinter eurem Sichtschirm. Euer Gegenüber darf eure Würfel nicht sehen! Ab diesem Zeitpunkt müsst ihr bis zum Ende der Runde **komplett still** sein (außer um mögliche Spielfehler zu korrigieren).




### NEUWURF

Befindet sich auf eurer **Aktuellen Höhe** ein Neuwurf-Plättchen (wie in Runde 1 bei 6000 Fuß)? Dann nehmt es von dort und legt es in euren Vorrat oben links auf dem Cockpit.

Zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Runde kann jemand von euch ein Neuwurf-Plättchen ausgeben. Für jedes ausgegebene Neuwurf-Plättchen dürft ihr BEIDE beliebig viele eurer noch nicht platzierten Würfel EINMAL hinter eurem Sichtschirm neu werfen.

***Beispiel:** Die Pilotin beschließt, ein Neuwurf-Plättchen auszugeben, um zwei ihrer drei übrigen Würfel hinter ihrem Sichtschirm neu zu werfen. Der Co-Pilot wirft sogar alle vier seiner Würfel neu.*

## 2 WÜRFEL PLATZIEREN

### GRUNDREGELN




**A** **Immer abwechselnd:** Der Pfeil auf eurer Aktuellen Höhe gibt an, wer zuerst am Zug ist. *Zum Beispiel beginnt in der ersten Runde die Pilotin (blau).*

Wer am Zug ist, nimmt 1 (!) **Würfel der eigenen Farbe** hinter dem Sichtschirm und platziert ihn auf einem FREIEN Feld (ohne Würfel) im Cockpit.

**B** **Farbvorgaben beachten**: Die Pilotin darf ihre Würfel nur auf blauen Feldern platzieren, der Co-Pilot nur auf orangen Feldern. Manche Felder sind blau-orange, dort dürft ihr beide eure Würfel platzieren.

**C** **Zahlvorgaben beachten:** Zeigt ein Feld eine oder mehrere Zahlen, dürft ihr dort nur einen Würfel einsetzen, der eine dieser Zahlen zeigt.
*Zum Beispiel darf der Co-Pilot auf dem ersten Landeklappen-Feld nur eine **1** oder **2** platzieren.*

**D** Die Mehrzahl der Felder hat eine Farb- UND/ODER Zahlvorgabe. *Zum Beispiel darf nur die Pilotin Würfel für die Bremse platzieren (weil die Felder blau sind) UND der erste Würfel muss eine **2** sein.*

**E** Die Funk-Felder haben eine Farbvorgabe, aber keine Zahlvorgabe – dort sind beliebige Zahlen erlaubt.

**F** Die Konzentration-Felder haben gar keine Vorgabe. Dort dürft ihr beide beliebige Würfel platzieren.

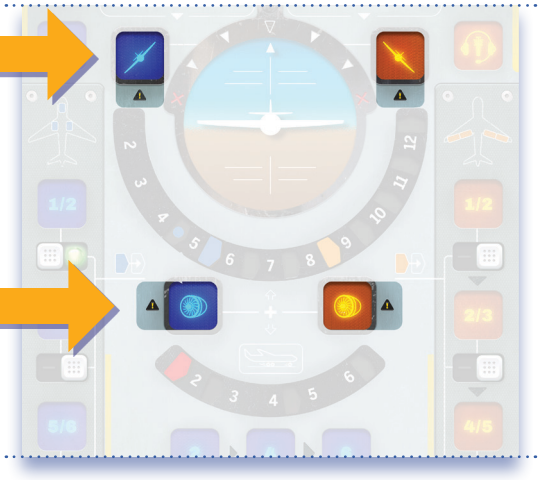
# AKTIONEN

Die Würfel lösen verschiedene Aktionen aus – je nach Wert und Feld, auf dem ihr sie platziert.

## PFLICHTFELDER

Felder mit einem ⚠ sind Pflichtfelder, alle anderen Felder nicht. In jeder Runde müsst ihr beide jeweils 1 Würfel auf dem **Ruder** und 1 Würfel auf den **Triebwerken** platzieren.

Ihr verliert sofort, falls am Ende einer Runde nicht 1 Würfel jeder Farbe auf dem **Ruder** UND 1 Würfel jeder Farbe auf den **Triebwerken** liegt.



**HINWEIS:** Dies sind zwar Pflichtfelder, aber das bedeutet **nicht**, dass ihr eure Würfel dort zuerst platzieren müsst!

## RUDER ⚠

*Mit dem Ruder steuert ihr die Querlage während des Landeanflugs. Passt auf, dass ihr dabei nicht ins Trudeln geratet!*

**Sobald ihr den zweiten (!) Würfel auf dem Ruder platziert, vergleicht sofort beide Würfel:**

- **Sind beide Würfel gleich?** Dann passiert nichts.
- **Zeigen die Würfel unterschiedliche Zahlen?** Dann bildet die Differenz der zwei Würfel und dreht den Fluglage-Anzeiger entsprechend viele Schritte. **Dreht ihn in die Richtung der Person, die den höheren Würfel platziert hat.**

Der Anzeiger verbleibt auf dieser Position, bis ihr ihn erneut bewegt – er wird am Rundenende NICHT zurückgesetzt.




***Beispiel***

*Die Pilotin Veronika hat eine **5** platziert. Dann platziert ihr Co-Pilot Sebastian eine **3**. Der Fluglage-Anzeiger dreht sich daher um zwei Schritte in Veronikas Richtung.*

### INS TRUDELN GERATEN

Sobald der Fluglage-Anzeiger ein ✕ erreicht oder überschreitet, geratet ihr ins Trudeln und habt sofort verloren.

### SIEGBEDINGUNG (→ S. 11) C

Am **Ende der letzten Runde** muss euer Flugzeug komplett waagerecht sein.

### SCHON GEWUSST?

In Wirklichkeit arbeiten Flugzeuge mit drei Achsen:

- der vertikalen Achse (Nase nach links/rechts),
- der Querachse (Nase nach unten/oben),
- und der Längsachse (für die Querlage, das sogenannte Rollen).

Der Fluglage-Anzeiger ist eine Vereinfachung und stellt nur die Querlage dar. Ihr müsst euch also nur um diese eine Achse kümmern.



## TRIEBWERKE

*Je nach Stärke, die ihr den Triebwerken zuweist, kommt ihr dem Flughafen näher ... oder nicht!*

**Sobald ihr den zweiten (!) Würfel hier platziert, zählt sofort beide Würfel zu eurer Geschwindigkeit zusammen. Dann:**

- Ist die **Summe kleiner** als der niedrige Aerodynamik-Marker (blau) auf dem Geschwindigkeitsmesser? Bewegt die Entfernungsleiste NICHT.

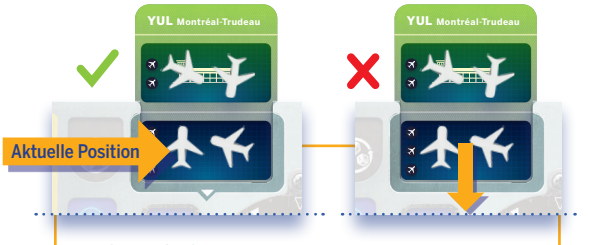



- Ist die **Summe größer** als der höhere Aerodynamik-Marker (orange) auf dem Geschwindigkeitsmesser? Schiebt die Entfernungsleiste um **2 Felder** nach unten.




- Liegt die **Summe zwischen** beiden Aerodynamik-Markern? Schiebt die Entfernungsleiste um **1 Feld** nach unten.




### KOLLISION

Bewegen sich ein oder mehrere Flugzeuge auf das Feld eurer Aktuellen Position, ist alles noch okay!

Falls sich jedoch noch Flugzeuge auf eurer Aktuellen Position befinden, während ihr die Entfernungsleiste weiter nach unten schieben müsst, kommt es zu einer Kollision und ihr habt sofort verloren!




### ÜBERS ZIEL HINAUS

Falls der Flughafen auf eurer Aktuellen Position ist, während ihr die Entfernungsleiste weiter nach unten schieben müsst, seid ihr über ihn hinausgeschossen und habt sofort verloren!

## FUNK

*Kommuniziert mit dem Tower, um euch einen freien Luftraum auf eurem Anflugweg zu sichern.*

Die Pilotin hat nur 1 Feld für die Funk-Aktion, während der Co-Pilot 2 Felder dafür hat.

**Immer wenn ihr einen Funk-Würfel platziert,** zählt ihr auf der Entfernungsleiste entsprechend viele Felder von unten nach oben. Beginnt bei eurer Aktuellen Position. Entfernt dann **SOFORT** ein Flugzeug von dem abgezählten Feld. Mit einer **1** entfernt ihr also ein Flugzeug von eurer Aktuellen Position.

Falls sich auf dem abgezählten Feld kein Flugzeug befindet oder der Würfelwert zu hoch ist, hat der platzierte Würfel keinen Effekt.




**SIEGBEDINGUNG** (→ S. 11) **A**
Entfernt alle Flugzeuge.

***Beispiel***

*Veronika (Pilotin) platziert eine **2** auf ihrem Funk-Feld. Damit entfernt sie ein Flugzeug vom zweiten Feld von unten (ein Feld über der Aktuellen Position).*

## FAHRWERK nur Pilotin

*Fahrt das Fahrwerk aus. Jedes ausgefahrene Fahrwerksteil erhöht den Luftwiderstand eures Flugzeugs.*

- **Du darfst die einzelnen Fahrwerksteile in beliebiger Reihenfolge ausfahren.** Allerdings darfst du nur Würfel platzieren, die zur Zahlvorgabe des jeweiligen Feldes passen.
- Verschiebe den Schalter direkt unterhalb deines Würfels, bis er grünes Licht zeigt.
- Versetze **SOFORT** den blauen Aerodynamik-Marker um 1 Feld nach rechts. Nachdem du **alle** Teile des Fahrwerks ausgefahren hast, sollte sich der Marker zwischen der **7** und der **8** befinden.

Platzierst du einen Würfel auf einem **Fahrwerk**-Feld, das bereits grünes Licht zeigt, hat er keinen Effekt.

***Beispiel***

*Veronika fährt das erste Fahrwerksteil in dieser Partie aus.*

1. *Sie platziert eine **4** auf dem **3/4**-Feld.*
2. *Sie verschiebt den Schalter – grünes Licht!*
3. *Sie versetzt den blauen Aerodynamik-Marker auf das Feld zwischen der **5** und der **6**.*




### AERODYNAMIK UND GESCHWINDIGKEIT

Das Versetzen der Aerodynamik-Marker verändert die Auswirkung eurer Geschwindigkeit auf die Entfernungsleiste.
***Beispiel:** Versetzt ihr den blauen Marker um **1** Feld nach rechts, bewegt ihr euch bei einer Geschwindigkeit von **5** nicht mehr um **1** Feld vor, sondern um **0** Felder.*

**SIEGBEDINGUNG** (→ S. 11) **B**
Am Ende des Spiels müssen alle Schalter des Fahrwerks grünes Licht zeigen.

## LANDEKLAPPEN nur Co-Pilot

*Fahrt die Landeklappen aus. Jede Landeklappe erhöht den Auftrieb und Luftwiderstand des Flugzeugs.*

- **Du musst die einzelnen Landeklappen in Reihenfolge von oben nach unten ausfahren.** Dafür darfst du nur Würfel platzieren, die zur Zahlvorgabe des jeweiligen Feldes passen.
- Verschiebe den Schalter direkt unterhalb deines Würfels, bis er grünes Licht zeigt.
- Versetze **SOFORT** den orangen Aerodynamik-Marker um 1 Feld nach rechts. Nachdem du **alle** Landeklappen ausgefahren hast, sollte sich der Marker hinter der **12** befinden.

**SIEGBEDINGUNG** (→ S. 11) B
Am Ende des Spiels müssen alle Schalter der Landeklappen grünes Licht zeigen.

**ERINNERUNG:** Du musst die Landeklappen in der richtigen Reihenfolge ausfahren, erst Feld **1/2**, dann **2/3** usw.




***Beispiel***

*Sebastian (Co-Pilot) fährt die zweite Landeklappe aus.*

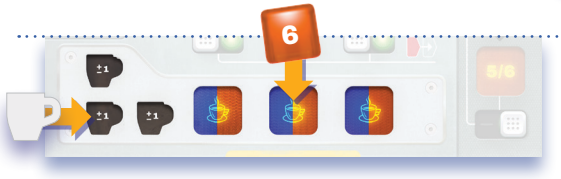
1. *Er platziert eine **2** auf dem zweiten Feld **(2/3)**.*
2. *Er verschiebt den Schalter – grünes Licht!*
3. *Er versetzt den orangen Aerodynamik-Marker auf das Feld zwischen der **10** und der **11**.*

## KONZENTRATION

*Dies ist nicht der richtige Zeitpunkt für Stress. Konzentriert euch und bereitet eure nächsten Manöver vor.*

### KAFFEE KOCHEN

- Ihr beide dürft auf jedem freien ☕-Feld einen beliebigen Würfel platzieren.

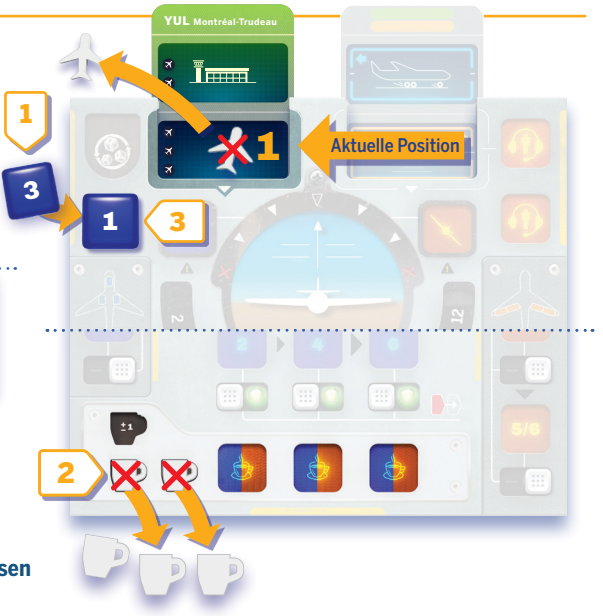



- Nehmt dann **SOFORT** eine Kaffeetasse aus dem Vorrat und legt sie auf eines der drei passenden Felder. Ihr könnt nie mehr als 3 Kaffeetassen haben.

### KAFFEE TRINKEN

Immer wenn du einen Würfel platzierst, **darfst du Kaffeetassen ausgeben, um den Wert deines Würfels zu verändern.** Für jede ausgegebene Kaffeetasse darfst du den Wert deines Würfels um 1 erhöhen oder verringern. Leg alle ausgegebenen Kaffeetassen zurück in den Vorrat unterhalb des Cockpits.

- Ihr beide dürft die Kaffeetassen ausgeben, egal wer sie zuvor durch Würfel gekocht hat.
- Nicht ausgegebene Kaffeetassen behaltet ihr für die nächste Runde.
- Ihr dürft den Wert eines Würfels nur im Bereich von **1** bis **6** verändern. Aus einer **1** kann keine **6** gemacht werden (oder umgekehrt).




***Beispiel***

1. *Veronika hat einen **3er**-Würfel. Sie möchte gerne das Flugzeug von der Aktuellen Position entfernen.*
2. *Sie gibt 2 Kaffeetassen vom Cockpit aus, um ihren Würfel zu verändern.*
3. *Sie dreht ihre **3** auf eine **1** und platziert den Würfel auf dem Funk-Feld. Damit kann sie das Flugzeug vom ersten Feld (der Aktuellen Position) entfernen. Kaffee sei Dank!*

## BREMSEN nur Pilotin

*Aktiviert genügend Bremsen, damit das Flugzeug zum Stehen kommt, sobald ihr auf der Landebahn aufsetzt.*

- **Du musst die Bremsen in Reihenfolge von links nach rechts aktivieren,** erst die **2**, dann die **4** und schließlich die **6**. Dafür darfst du nur Würfel platzieren, die zur Zahlvorgabe des jeweiligen Feldes passen.
- Versetze **SOFORT** den roten Brems-Marker um 1 Feld nach rechts. Seine Position gibt die **Stärke eurer Bremsen** an. Die Stärke eurer Bremsen ist in der letzten Runde wichtig.

**Du musst nicht alle Bremsen aktivieren** – eine einzige kann schon genügen, doch je mehr du aktivierst, desto einfacher die Landung.

**SIEGBEDINGUNG** (→ S. 11) D
In der **letzten Runde** muss eure Geschwindigkeit kleiner sein als die Stärke eurer Bremsen (beim Platzieren des zweiten Triebwerk-Würfels).




***Beispiel***

1. *Veronika aktiviert die zweite Bremse, indem sie einen **4er**-Würfel auf dem Feld mit der **4** platziert.*
2. *Sie versetzt den roten Brems-Marker um 1 Feld nach rechts zwischen die **4** und die **5**.*

**NEUWÜRFE**
Denkt daran, dass ihr jederzeit während einer Runde Neuwurf-Plättchen ausgeben könnt (→ S. 4).

# 3 RUNDENENDE

**Sobald ihr alle 8 Würfel platziert habt, dürft ihr wieder sprechen! Führt folgende Schritte aus:**

## SINKFLUG

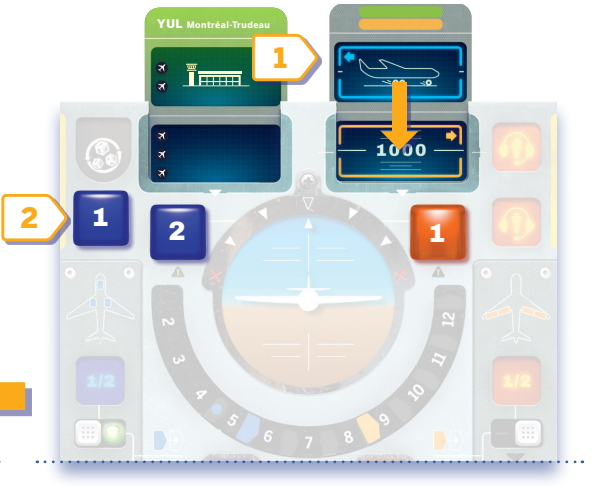
*Egal, was ihr in dieser Runde gemacht habt, euer Flugzeug befindet sich im Sinkflug: Die Höhenleiste besteht aus 7 Feldern, was den 7 Runden einer Partie entspricht.*

1. Schiebt die Höhenleiste um 1 Feld nach unten. Ihr sinkt also immer um 1000 Fuß.
2. Nehmt alle im Cockpit platzierten Würfel zurück.

Ist nun das **Flughafen**-Bild auf eurer Aktuellen Position UND das **Flugzeug**-Bild auf eurer Aktuellen Höhe? Dann beginnt die letzte Runde (→ nächste Seite).




Andernfalls beginnt eine weitere normale Runde!

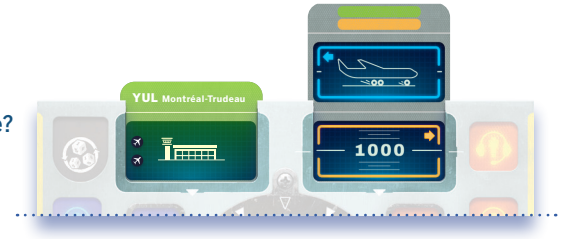


## SONDERFÄLLE

### Zu früh am Flughafen angekommen

Ist das **Flughafen**-Bild auf eurer Aktuellen Position, aber das **Flugzeug**-Bild NICHT auf eurer Aktuellen Höhe?

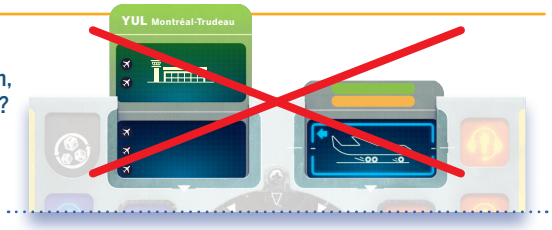
Dann fliegt ihr Warteschleifen über dem Flughafen. Spielt eine (oder mehrere) weitere Runden. Allerdings dürft ihr die Entfernungsleiste nicht weiter nach unten schieben – verringert also eure Geschwindigkeit!




### Zu früh auf dem Boden aufgesetzt

Ist das **Flughafen**-Bild NICHT auf eurer Aktuellen Position, obwohl das **Flugzeug**-Bild die Aktuelle Höhe erreicht hat?

Ihr musstet notlanden, bevor ihr den Flughafen erreicht habt – und verliert das Spiel!

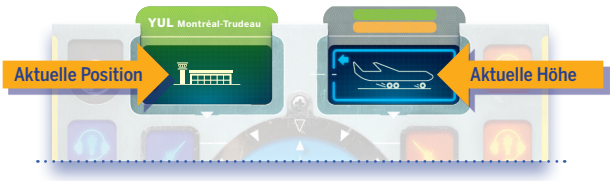



## LETZTE RUNDE UND SPIELENDE

Die letzte Runde beginnt, sobald:

- das **Flughafen**-Bild auf eurer Aktuellen Position ist
- UND das **Flugzeug**-Bild auf eurer Aktuellen Höhe ist.

Ihr habt den Flughafen genau im richtigen Moment erreicht – super gemacht!



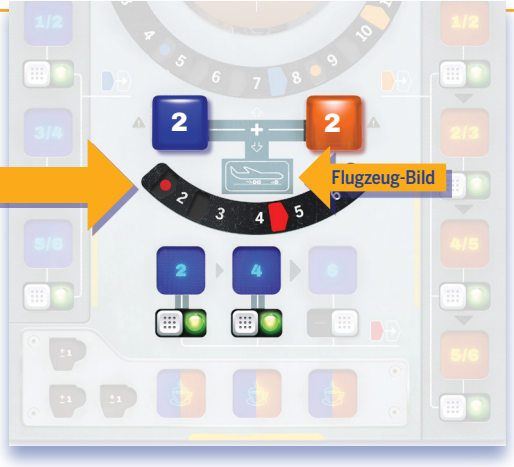

## TRIEBWERKE

*Ihr seid auf dem Boden aufgesetzt und müsst nun zum Stehen kommen, um nicht über die Landebahn hinauszuschießen!*

**WICHTIG: BREMSEN STATT AERODYNAMIK!**

**Sobald ihr in der letzten Runde den zweiten Triebwerk-Würfel platziert,** vergleicht ihr eure Geschwindigkeit mit dem BREMS-MARKER statt mit den Aerodynamik-Markern!

*Tipp: Das Flugzeug-Bild auf dem Cockpit erinnert euch daran.*




**SIEGBEDINGUNG** (→ S. 11) **D**

In der **letzten Runde** muss eure Geschwindigkeit (Summe der Triebwerke) kleiner sein als die Stärke eurer Bremsen. *Ist das der Fall, spielt ihr diese letzte Runde komplett zu Ende, bis ihr alle Würfel platziert habt.*

Ist eure Geschwindigkeit zu hoch, wenn ihr den zweiten Triebwerk-Würfel platziert, habt ihr sofort verloren!

HINWEIS: Der Brems-Marker gibt die Stärke eurer Bremsen an. Je mehr Bremsen ihr zuvor aktiviert habt, desto einfacher habt ihr es. Denn eure Geschwindigkeit muss einer Zahl **links** vom Brems-Marker entsprechen.

***Beispiel***

*In der letzten Runde ist die Geschwindigkeit von Veronika und Sebastian **4** (**2** + **2**). Veronika hatte die Bremsen **2** und **4** aktiviert: Die Geschwindigkeit liegt links vom Brems-Marker – Siegbedingung **D** ist erfüllt!*

## LETZTE RUNDE – LANDUNG

### IHR GEWINNT AM ENDE DIESER RUNDE, FALLS:

**A** sich kein Flugzeug auf der Entfernungsleiste befindet,




**B** alle Fahrwerksteile und Landeklappen grünes Licht zeigen,



**C** euer Flugzeug genau waagerecht ausgerichtet ist,



**D** eure Geschwindigkeit kleiner ist als die Stärke eurer Bremsen (beim Platzieren des zweiten Triebwerk-Würfels).



**GLÜCKWUNSCH!**
Die Passagiere klatschen begeistert! Ihr seid sicher gelandet **und habt gewonnen**.






Seid ihr erfolgreich in Montreal gelandet? Dann dürft ihr jetzt das **FLUG-LOGBUCH** öffnen. Darin findet ihr viele neue Herausforderungen.

*Die Besatzung von KOSMOS-Airlines wünscht weiterhin einen guten Flug und eine sichere Landung!*



**Der Autor:** Luc Rémond wurde 1978 geboren und lebt in Frankreich. Nach zehn Jahren als Ingenieur in der Pharma- und Textilindustrie blieb er zunächst als Vater von sechs Kindern zu Hause, um schließlich Spieleautor zu werden! Als Spieler liebt er vor allem 2-Personen-Spiele, während er sich als Autor mit allerlei verschiedenen Arten von Spielkonzepten befasst. Ob für Kinder oder Erwachsene, ob einfach oder komplex – er legt besonderen Wert darauf, Emotionen am Spieltisch zu erzeugen.

Ein besonders großes Danke an die drei Co-Piloten dieses Spiels: an Olivier Penaud für seine Inspiration und sein Luftfahrt-Wissen, an Jean-Claude Penaud – meinen ersten Offizier – für das Teilen seiner Erfahrung und an Michel Dôme für die unzähligen erfolgreichen gemeinsamen Landungen.

Vielen Dank an Christian, der an das Projekt geglaubt hat, an das Team von *Scorpion Masqué*, das sich so gut darum gekümmert hat, an Arthur, Robin, Mathias, Veronika (und Lola!) sowie David für die stundenlangen Tests und ihre wertvollen Einblicke. Und schließlich vielen Dank an alle, die das Sky Team auf Veranstaltungen und Spielefesten besucht und sich bereit erklärt haben, mit uns abzuheben.

Der KOSMOS Verlag dankt allen, die beim Testspielen und Regellesen beteiligt waren.

**Illustration:** Eric Hibbeler und Adrien Rives
**Entwicklung:** Christian Lemay
**Projektmanager:** Olivier Lamontagne
**Artdirection und Grafikdesign:** Sébastien Bizos

**Deutsche Redaktion:** Christian Sachseneder mit Sebastian Wenzlaff
**Übersetzung und Grafik:** Sebastian Wenzlaff

KOSMOS

© 2024 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

© 2023
Le Scorpion
Masqué inc.

Art.-Nr.: 684044
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN CHINA

Hinweise zum Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal

# STRATEGIE-TIPPS

**WICHTIG:** Wir empfehlen, dass ihr diese Tipps nur lest, falls ihr Schwierigkeiten mit der erfolgreichen Landung habt.

## SPRECHT EUCH AB

Unterschätzt nicht die Bedeutung einer guten Absprache. Zu Beginn jeder Runde dürft ihr frei sprechen und planen:

- Schaut euch die Entfernungsleiste genau an und betrachtet eure Gesamtsituation.
- Ist es besser 0, 1 oder 2 Felder voranzuschreiten? Wodurch könntet ihr die Partie verlieren?
- Was ist dringend? Was kann warten?

## KOMMUNIKATION

Ihr kommuniziert auf zwei Wegen miteinander: Zum einen ganz offensichtlich, weil ihr euch zu Beginn jeder Runde absprechen dürft. Zum anderen ist das Platzieren eurer Würfel auch eine Art von Kommunikation. Dies beschreibt der nächste Abschnitt genauer.

## WÜRFEL PLATZIEREN

Das Platzieren eines Würfels lässt dich nicht nur „Aktionen" im Cockpit ausführen – du gibst deinem Gegenüber gleichzeitig wertvolle Informationen.

Wenn du einen Würfel mit diesem Wert jetzt auf diesem Feld platzierst, was kann dein Gegenüber daraus ableiten? Hilfst du damit, dass dein Gegenüber eine gute Entscheidung treffen kann?

Überlege, was dein Gegenüber benötigt, bevor du tätig wirst. Braucht dein Co-Pilot zum Beispiel niedrige Würfel, um ganz bestimmte Landeklappen auszufahren? Dann könntest du helfen, indem du einen hohen Würfel auf dem Ruder oder Triebwerk platzierst.

Versetzt euch in die Lage eures Gegenübers, um ein tolles Duo zu bilden.

## RUDER

Das Ruder ist ein wichtiger Bestandteil des Cockpits und ebenso gefährlich wie flexibel:

- Es ist gefährlich, weil ihr dadurch verlieren könnt. Ihr riskiert viel, wenn ihr beide bis zum letzten Würfel wartet, um ihn auf dem Ruder zu platzieren.
- Allerdings ist das Ruder auch flexibel, weil ihr dort meist verschiedene Werte platzieren könnt und erst am Ende der letzten Runde waagerecht sein müsst.

## KONZENTRATION

Jeder Würfel, den ihr hier einsetzt, bedeutet eine Aktion weniger im Cockpit – kocht euren Kaffee mit Bedacht! Aber falls einer deiner Würfel in dieser Runde anderswo nicht mehr hilfreich ist, könntest du ihn hier platzieren. Eine extra Tasse Kaffee kann deinem Gegenüber helfen, warte also nicht bis zum letzten Würfel.

## ZURÜCKHALTUNG

Hast du mehrfach die gleiche Zahl gewürfelt? Oder eine gute Mischung? Je nachdem kann es klug sein, dein Gegenüber den ersten Würfel auf eines der Pflichtfelder (Ruder und Triebwerke) platzieren zu lassen. So überlässt du deinem Gegenüber die Führung.

## TRIEBWERKE

Überlegt euch jede Runde, wie wichtig eure Geschwindigkeit ist. Manchmal ist es entscheidend, ob ihr dem Flughafen 0, 1 oder 2 Felder näherkommt. Dann empfiehlt es sich, schnell die Stärke des eigenen Triebwerks festzulegen. Falls euer Anflugweg jedoch frei ist, weil sich keine Flugzeuge in eurer Nähe befinden, ist eure Geschwindigkeit weniger wichtig, und du könntest deinen ersten Würfel woanders einsetzen.

## FAHRWERK UND LANDEKLAPPEN

Diese beiden Bereiche und die zugehörigen Aerodynamik-Marker sind entscheidend für eine sichere Landung. Hier kommt es besonders auf das Timing an. Müsst ihr noch viele Felder vorankommen? Dann fahrt die Landeklappen nicht zu früh aus! Ist der Luftraum vor dem Flughafen voller Flugzeuge und ihr wollt weniger Felder vorankommen? Dann fahrt das Fahrwerk aus!

## FUNK

Ihr müsst einen freien Anflugweg haben, um voranzukommen. Ein Flugzeug in Entfernung 1 oder 2 ist dringlich, eines in Entfernung 5 … weniger. Daher lohnt es sich vorauszuplanen.

Es ist wichtig, Flugzeuge von der Leiste zu entfernen, aber nicht unbedingt mit dem ersten Würfel.

