

# 天合小隊

# 降落 操作指南

和你信賴的機組成員一起駕駛客機，齊心協力，  
將你們的飛機降落到世界各地！

## 遊戲目標

在這款合作遊戲中，你將扮演駕駛員團隊，負責將商用客機降落到世界各地的機場。但降落飛機並不是你想像中的那麼容易！你需要**與塔台溝通**，確保你的進場路徑沒有空中阻塞，**調整速度**以免飛過機場，讓飛機**平穩降落**在跑道上，**啟動襟翼**

以增加升力並使其平穩下降，**放下起落架**以確保安全著陸，最後**啟動煞車裝置**以減慢飛機速度。

通力合作與沉著冷靜是一切成功的關鍵！



遊戲設計：Luc Rémond  
遊戲美術：Eric Hibbeler 和 Adrien Rives



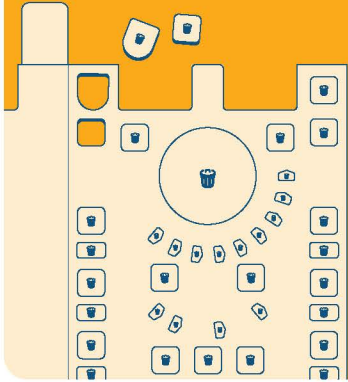
透過教學影片來學習規則  
[scorpionmasque.com](http://scorpionmasque.com)

## 遊戲準備

### 當你第一次打開遊戲盒時

1

拆下並丟掉控制面板上所有帶有右側符號的板塊，這些板塊在遊戲中都不會使用。



2

將9塊雙面膠貼在控制面板正反面上，貼在下圖標示的所有位置上。



1

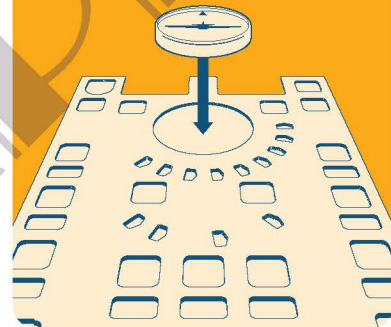


2



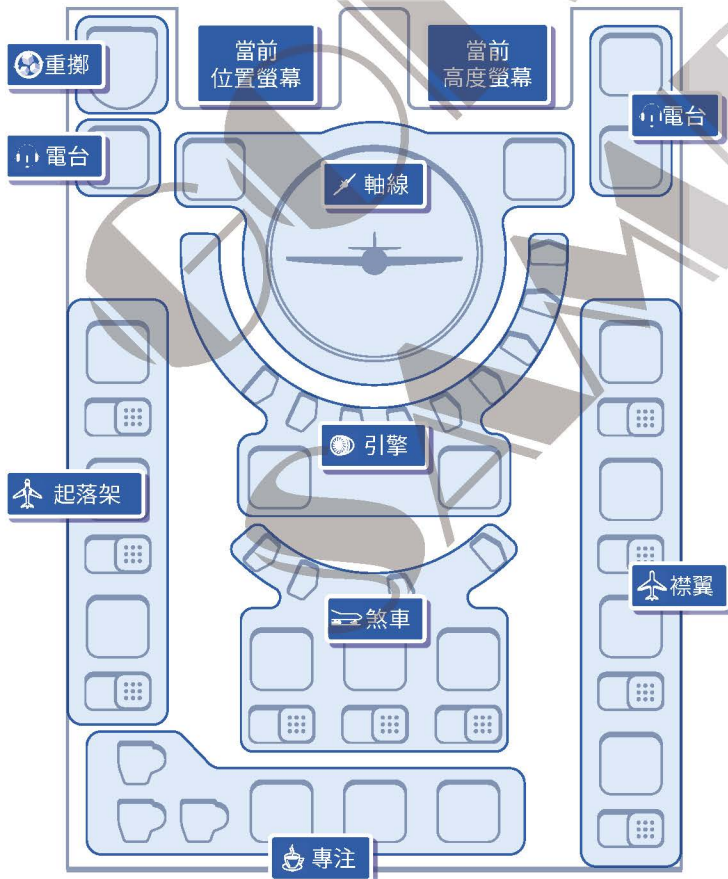
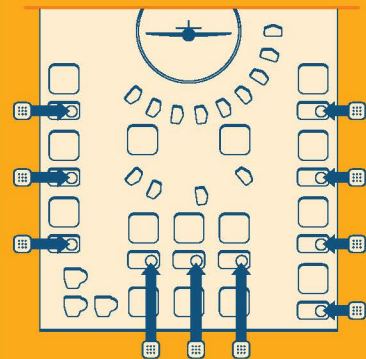
3

將飛機的軸線盤放在控制面板的空格中。



4

將10個開關放在綠燈上。



## 遊戲設置 在每場遊戲開始前

**注意：**以下是基本遊戲的設置。其餘未提及的配件（額外包裝）僅在進階模式中使用，請將這些配件先留在遊戲盒中。

- 1 將控制面板放在兩位玩家中間。一般來說，玩家們應該並排坐在桌子的同一側。請將飛機軸線盤上的箭頭指向頂部的黑色三角形，並將所有開關移動到覆蓋綠燈的那一側。
- 2 在速度計上，將藍色空速標記  放在4和5之間，將橘色空速標記  放在8和9之間。
- 3 將煞車標記  放在煞車軌道的2的左側。
- 8 在高度軌上每個標有交通符號  的格子中，放置等同於符號數量的飛機標記。
- 9 將所有咖啡標記放在控制面板旁邊的供應區（而不是面板上）。
- 10 給每位玩家1張對應顏色的屏風，並仔細閱讀上方的提示。

- 4 坐在控制面板上藍色方格一側的玩家扮演機長角色，拿取4個藍色骰子。坐在橘色方格一側的玩家扮演副機長角色，拿取4個橘色骰子。

- 5 高度軌（綠/黃色一面朝上）  插入控制面板右上角的槽位中，使數字「6000」的那一格位於螢幕中央。該軌道上的每一格數字表示飛機的高度，單位為「英尺 (ft)」，位於螢幕中央的一格為「當前高度」。

- 6 將距離軌「YUL Montréal-Trudeau 蒙特婁-特魯多」插入控制面板左上角的槽位中，使有  符號的那一格位於螢幕中央。該軌道代表飛機的位置，位於螢幕中央的一格為「當前位置」。

- 7 在高度軌上每個帶有重擲符號  的格子中，各放置1個重擲標記。



## 遊戲流程

一場遊戲將進行7輪。每輪將依序執行3個階段：

1. 討論策略並投擲骰子
2. 放置骰子
3. 一輪結束

# 1 討論策略並投擲骰子

在每輪開始時，你們可以討論本輪的策略，例如：「我們需要排除那架飛機」或者「我們這輪得前進2格」。

但是，不能直接討論骰子的投擲結果，例如：「如果你骰出了6，放在這裡」，或是「用你數值最小的骰子來執行這個行動」，這些都是不允許的。一旦你們完成討論後，雙方玩家各自在屏風後投擲自己的4個骰子，確保對方無法看到投擲結果。從這一刻起，到本輪結束前，你們都必須保持安靜，除非需要討論規則問題。

### 重擲

如果當前高度標有重擲標記（第一輪的高度「6000英尺」就有此標記），則將此標記移動到控制面板左上角的重擲槽位中。在一輪中的任意時刻，玩家可以花費1個重擲標記，讓雙方玩家各自重擲任意數量且未放置的骰子。重擲仍需在屏風後進行，且每個標記只能重擲一次骰子。（例如，機長可以花費1個標記，來重擲他屏風後3個骰子中的2個骰子，而副機長則也可以決定重擲自己的全部4個骰子。）

# 2 放置骰子

## 通用規則

- A** 輪流進行回合。當前高度的箭頭和邊框顏色會指出本輪中哪一方為起始玩家。例如，右圖中的機長（藍色）為起始玩家。
- B** 在你的回合中，將你的1個（且只能1個！）剩餘的骰子（從你的屏風後），放在控制面板上的1個的空格上（即沒有骰子的格子）。  
**必須符合顏色限制。**機長只能將骰子放在藍色格中，副機長只能放在橘色格中。部分格子同時有藍色和橘色，表示雙方玩家均可在此放置骰子。
- C** 必須符合數值限制。例如：在右圖所示的第一個襟翼格中，玩家只能放置數值為1或2的骰子。
- D** 大多數的格子都需要符合顏色和/或數值限制。例如：只有機長能將骰子放在左側的煞車格中（因為該格為藍色），且該骰子的必須為點數2。
- E** 電台格只有顏色限制，並沒有數值限制，所以可以在此放置任意數值的骰子。
- F** 專注格沒有顏色和數值限制（任意玩家均可在此放置任意數值的骰子）。



## 行動

骰子會根據其數值和放置的空格而產生不同的效果。

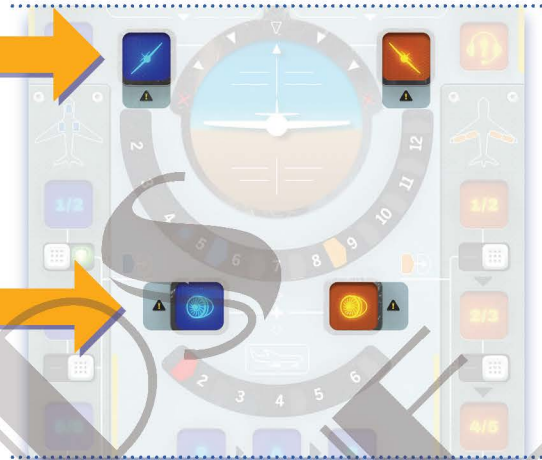


### 強制行動

所有標有  符號的格子都是強制的；其他格子則非強制。在每一輪中，每位玩家都必須在軸線格和引擎格放置1個骰子。

在一輪結束時，如果有任何軸線格或引擎格上沒有放置任何骰子，你們立即輸掉本場遊戲。

**注意：**這些格子是強制的，但這不表示你必須將你的第一個骰子放在這些格子上！



### 軸線格

在降落的過程中小心控制飛機的軸線。飛機可以傾斜。小心不要發生尾旋！

**當放置了第二個骰子時，立即比較這2個骰子的大小：**

- 如果2個骰子的數值相同，無事發生。
- 如果2個骰子的數值不同，則軸線盤會旋轉這2個骰子之差的格數。將軸線盤的箭頭朝骰子數值較高的玩家一側轉動，並停在該處。在一輪結束時，不要將軸線盤的箭頭設置到起始位置。



### 失速尾旋！

如果軸線盤的箭頭到達或超過 ，則飛機發生尾旋，且你們立即輸掉本場遊戲。

### 你知道嗎？

在現實生活中，飛機由3個主軸所控制：偏航軸（機頭可左右旋轉），俯仰軸（機頭可向上或向下旋轉），以及橫滾軸。你在此處所見到的插圖是簡化後的情況，因為其只表示了橫滾軸。

### 範例

大薩（機長）放置了點數5骰子，且小莉（副機長）放置了點數3骰子。軸線將會朝大薩一側旋轉2個箭頭。

### 勝利條件

在最後一輪結束時，你的飛機必須完全水平。見第11頁。





## 引擎格 ⚠️

根據你分配給引擎的動力多寡，飛機將會前進.....也有可能不前進！

當放置了第二個骰子時，立即將引擎格2個骰子的數值相加；這是你的速度。然後：

- 如果速度總和比速度計上2個空速標記中最小的標記（藍色）還小，將距離軌維持在該位置（不要移動）。

- 如果速度總和位於2個空速標記之間，將距離軌推進1格。



- 如果速度總和比速度計上2個空速標記中最大的標記（橘色）還大，將距離軌推進2格。



### 空中相撞

在距離軌推進後，如果有些飛機標記移動到了當前位置上，你們暫時相安無事！

如果當前位置上有飛機標記，且你們必須要推進距離軌，你們發生空中撞機意外，且你們立即輸掉本場遊戲！



### 飛過頭

如果當前位置為機場，且你們必須要推進距離軌，則飛機飛越了機場，且你們立即輸掉本場遊戲！



## 電台格

與塔台溝通以清除進場路線上的堵塞。

機長有1個電台格，副機長則有2個電台格。

在距離軌上，從你們的當前位置開始往上數，數到與骰子數值相同的那一格，然後**立即**移除那格中的1個飛機標記。如果你放置點數為1的骰子時，則從當前位置格移除1個飛機標記。

如果骰子對應的那格中沒有飛機標記，則此行動不會有任何效果。



### 範例

大薩（機長）放置了點數2骰子到電台格上，他移除第二格上的1個飛機標記（即當前位置格的後一格）。



## 起落架格 機長專屬

放下起落架。每個放下的起落架都會提升飛機受到的拖曳力和空氣阻力。

- 依照格子的數值限制放置1個骰子。**起落架格不需要按照順序打開。**
- 滑動該骰子下方的開關以顯示綠燈。
- 立即**將藍色空速標記推進1格。在放下**所有**起落架後，該標記應位於7和8之間。

將骰子放在已經顯示綠燈的開關的起落架格上沒有任何效果。

### 範例

大薩（機長）在遊戲中第一次放下起落架。

- 他放置了點數4骰子到3/4格上。
- 他滑動下方的開關以顯示綠燈。
- 他將藍色空速標記向右移動到5和6之間。



## 空速標記和速度

當你移動空速標記時，你實際上是在改變速度在距離軌上的效果。例如，將藍色空速標記推進1格，表示速度5現在只會讓你的飛機推進0格，而不是1格。

### 勝利條件

所有的起落架開關必須在遊戲結束時顯示為綠燈。見第11頁。

B

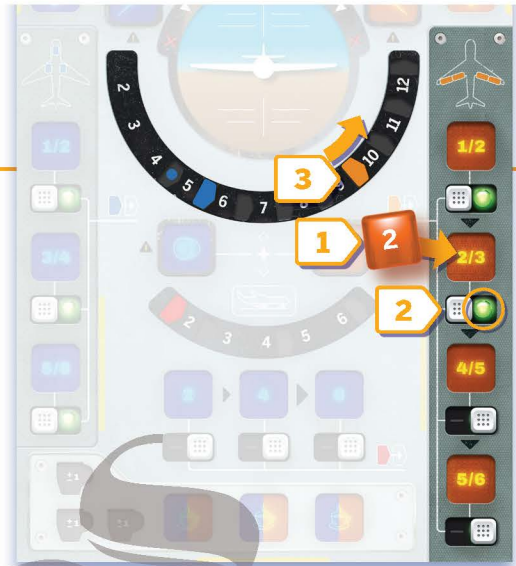


## 襟翼格 副機長專屬

啟動襟翼。每個啟動的襟翼都會提升飛機受到的升力和空氣阻力。

- 依照格子的數值限制放置1個骰子。襟翼格必須按照從上到下的順序依次打開。
- 滑動該骰子下方的開關以顯示綠燈。
- 立即將橘色空速標記推進1格。在啟動所有襟翼後，該標記應位於12的右側。

將骰子放在已經顯示綠燈的開關的襟翼格上沒有任何效果。



### 勝利條件

所有的襟翼開關必須在遊戲結束時顯示為綠燈。見第11頁。

B

你必須按照順序啟動襟翼，從1/2格開始，然後是2/3格，依此類推。

### 範例

小莉（副機長）啟動第二個襟翼格。

- 他放置了點數2骰子到2/3格上。
- 他滑動下方的開關以顯示綠燈。
- 他將橘色空速標記向右移動到10和11之間。



## 專注格

現在可不是因壓力而崩潰的時候；集中精神規劃你的下一步。

- 機長和副機長均可以在空的☕格子上放置骰子。



- 立即將1個咖啡標記放到3個對應槽位中的其中1個上。你不能有超過3個咖啡標記。

每當你需要在控制面板上放置骰子時，你可以花費至少1個咖啡標記，來修正你正在放置的骰子數值。每花費1個標記，可以讓你將該骰子數值增加或減少1。將已花費的所有標記放回圖板旁的供應堆中。

- 任意玩家均可花費任意數量咖啡標記，無論那杯咖啡是誰準備的。
- 未花費的標記會留在控制面板上，供之後的輪次使用。
- 只能在1到6的範圍內修正骰子數值。
- 最後，點數為1的骰子不能被減少成6，點數為6的骰子也不能被增加成1。



### 範例


- 大薩（機長）有一個數值為3的骰子。他非常想要移除當前位置的飛機。
- 他從控制面板上移除了2個咖啡標記。
- 他將骰子從3減少為1，並將其放在自己的電台格上，然後移除了第一格（即當前位置）的1個飛機標記。





## 煞車格 機長專屬

一旦飛機接觸到跑道，煞車的力量足以讓飛機停下來。

- 依照格子的數值限制放置1個骰子。**煞車格必須按照順序依次啟動**，從2格開始。
- 滑動該骰子下方的開關以顯示綠燈。
- 立即將紅色煞車標記推進1格。** 

你必須按照2、接著4、接著6的順序啟動煞車。**你不必啟動你所有的煞車**，但你啟動得越多，你們的降落也會變得越容易。



### 範例

- 大薩透過放置了點數4骰子到4格上的方式，啟動了遊戲的第二格煞車。
- 他將紅色煞車標記向前推進1格（介於4到5之間）。

### 勝利條件

在遊戲的最後一輪期間，你的速度必須小於紅色煞車標記的位置。見第11頁。

### 重擲

切記你可以在一輪中的任意時刻花費重擲標記。見第4頁的重擲。

## 3 一輪結束

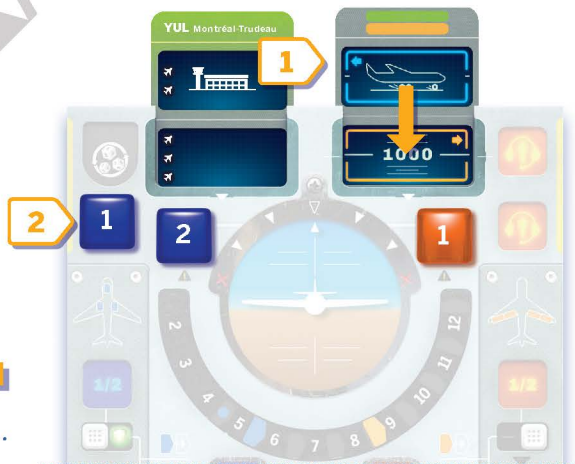
當你們已經放置了所有8個骰子時，你們終於能再次開口講話了！依序進行以下步驟：

### 下降高度

無論你在本輪期間做了什麼，飛機都會下降；在高度軌上一共有7格，也就是說遊戲有7輪。

- 將高度軌推進1格，即高度降低了1000英尺。
- 拿回各自的所有骰子。

如果當前位置螢幕出現了機場圖示，且當前高度螢幕出現了飛機圖示，則進入下頁的遊戲結束部分。



否則，重新開始新的一輪！

## 特殊情況

### 提早抵達機場

當前位置螢幕已經顯示了機場圖示，但當前高度螢幕未出現飛機圖示。

你們進入了機場的等待序列，你們必須再進行一輪（或多輪），且這幾輪中均不能推進距離軌，所以請減慢你的速度！



### 未能及時抵達機場

當前高度螢幕已經顯示了飛機圖示，但當前位置螢幕未出現機場圖示。

你們在抵達機場前進行緊急迫降，你們立即輸掉本場遊戲！



## 最後一輪和遊戲結束

如果當前位置螢幕顯示機場圖示，且當前高度螢幕顯示飛機圖示，則遊戲進入最後一輪。

你們在飛機即將降落時也正好抵達了機場。完美！



## 引擎格

你們著陸了，且現在你們必須啟動煞車，才不會導致你們滑出跑道的末端！

### 切記：速度的規則改變了！

在最後一輪中，當放置了第二個骰子到引擎時，速度不會與速度計相比，而是改為與你的煞車相比。

### 勝利條件

你們煞車的力量（以紅色煞車標記表示）必須大於你們的速度（你們引擎格之和）。見第11頁。

煞車與襟翼和起落架不同的是，你不需要啟動所有的煞車。但如果你不啟動任何煞車，則將會導致飛機無法停止而衝出跑道，進而機毀人亡。



### 範例

在最後一輪期間，大薩和小莉的速度總和為3（1+2）。大薩曾經將骰子放置到煞車格2和4上。所以本輪的速度正好落在了紅色煞車標記的左側，所以仍然有滿足降落的條件！

## 最後一輪 - 降落

如果在本輪結束時，你們達成以下條件，則你們獲勝：

**A** 距離軌上沒有任何飛機標記。



**B** 你們的所有襟翼和起落架均顯示綠燈。



**C** 你們的軸線盤呈現完全水平。



**D** 在你放置你的引擎殼時，你們的速度較煞車標記小（位於左側）。



恭喜！

乘客熱情地給予熱烈的掌聲！  
你們安全地降落了，且你們也同時贏得了本場遊戲的勝利！



現在你們已經熟悉了降落到蒙特婁的流程，現在打開飛行日誌手冊來挑戰更多關卡！

我們由衷感謝參與遊戲專案的3位機師：

- Olivier PENAUD，他提供了靈感與航天相關的知識
- Jean-Claude PENAUD，副機長，與我們分享了他的經驗
- Michel DÔME，數百次的一同成功降落

感謝總是對這個專案充滿信心的 Christian，感謝 Scorpion Masqué 團隊的細心栽培，感謝 Arthur、Robin、Mathias、Isabelle（和 Lola！）和 David 花費大量時間進行的遊戲測試以及他們寶貴的見解。最後，感謝所有在展會上來參加《天合小隊》並同意與我們一同啟航的人。謝謝。

-Luc

工作室主管：Manuel Sanchez

開發：Christian Lemay

專案經理：Olivier Lamontagne

美術總監和平面設計：Sébastien Bizos

品牌經理：Joëlle Bouhnik

翻譯和校對：Matthew Legault

繁體中文翻譯和校對：Gazza Liu / Rayy Chang

繁體中文平面設計：Ching Wan Teng / Gru Tsow



我們資助並重新種植遊戲製作過程使用的所有樹木。

© 2023 Le Scorpion Masqué inc. The use of the artwork, the title Sky Team, the name Le Scorpion Masqué, and the logo of Le Scorpion Masqué is strictly forbidden without the written consent of Le Scorpion Masqué inc. 所有中文翻譯文字、排版均為艾賜魔袋臺灣有限公司所有，翻印必究。



## 遊戲策略建議

**重要：**除非你們在降落飛機時遇到了麻煩，我們不建議你閱讀這個章節。

### ■ 討論策略時

每輪起始的討論策略階段非常重要。

仔細觀察距離軌並分析你們的整體情況。

是前進0、1、還是2格會比較好？  
有哪些因素可能會導致你們輸掉遊戲？

有什麼是高優先度的？有什麼是還可以再等等的？

### ■ 溝通

在《天合小隊》中，主要有2種溝通方式：在投擲骰子之前的口頭溝通；以及在骰子放置階段時，透過放置骰子傳達訊息，如下所述。

### ■ 放置你的骰子

放置骰子是駕駛艙中的一個「行動」，同時也是傳達訊息給你隊友的一種方式。

如果此時你把這個數值放在這一格上，他能從中推斷出什麼？你是否能幫助他做出正確的選擇？

在進行放置之前，你還可以分析你的隊友需要什麼。例如，如果他需要啟動第一個襟翼，那你最好放一個更高的點數的骰子到線軸格或引擎格上。把你自己代入你隊友的視角，是一個團隊優秀與否的重要因素。

### ■ 軸線格

軸線格是駕駛艙中的成敗關鍵。

軸線格既危險又靈活。  
危險是因為軸線可能會導致你輸掉遊戲，而如果雙方玩家都把最後一個骰子放到軸線格，是非常危險的做法（可能因為點數差發生尾流）。

但軸線格同時也很靈活；你可以把任意數值的骰子放到該處，而且你並不需要每輪都保持平衡，只有最後一輪需要平衡。

### ■ 專注格

棄掉骰子會讓你們在駕駛艙內少一次行動：所以小心規劃泡咖啡的時機。如果你的其中1個骰子在本輪沒有用途，什麼時候才是適當的棄掉時機？咖啡標記可能會在隊友身上派上用場；所以不要等到最後一回合才去泡咖啡。

### ■ 延遲放置

你是否擲出了許多相同點數的骰子？又或者擲出了各種點數？你可以巧妙地使用它們來幫助你的隊友，讓隊友將第一個骰子放入可互動格（軸線格或引擎格）中。

有時候你可以不要當第一個放入可互動格的人，而是讓你的隊友先放。

### ■ 速度

每輪中，你必須清楚地知道速度是否重要。

因為有時候前進0、1或2格很重要。這也同時表示要快速和你的隊友溝通你的引擎力量。  
而在另一方面，如果你的距離軌前方沒有飛機，速度就沒有那麼重要了，你可以利用這些前置知識，在其他格子上放置你的第一個骰子。

### ■ 襟翼和起落架格

這兩個區域（以及其標記）決定了你降落的成敗與否，所以放置到這些區域的時間點至關重要。如果你需要在距離軌上推進2格，不要太快啟動襟翼！又或者情況是前方有許多飛機壅塞，而你想要推進0格呢？

放下起落架多少會有幫助的！

### ■ 電台格

清除你們的進場路線對於降落過程是必要的。移除第一或第二格上的飛機很重要。但是移除第五格上的飛機.....就沒那麼重要了。

提前計劃不會背叛你。將飛機沿著距離軌推進有用是有用.....但最好別用在你的第一個骰子上。