

# ПІЛОТИ

## ПРОЦЕДУРА ПРИЗЕМЛЕННЯ

Удвох із надійним напарником керуйте авіалайнером, дійте злагоджено та приземляйте літак в аеропортах усього світу!

### МЕТА ГРИ

Це кооперативна гра для двох учасників. Ви — команда пілотів комерційного авіалайнера і ваше завдання — навчитися приземлювати свій літак у будь-якому аеропорті світу. А це не так легко, як здається! Ви будете зв'язуватися з диспетчерською вежею, щоб дізнатися, чи немає на вашому шляху повітряних перепон; регулювати швидкість, щоб не вилетіти за межі аеропорту; вирівнювати літак, щоб

він летів паралельно землі; випускати закрилки, щоб збільшити підймальну силу та швидше знижуватися; випускати шасі для безпечного приземлення; а наостанок вмикати гальма, щоб уповільнити літак після приземлення.

Співпраця та сталеві нерви — запорука успіху!



Автор гри: Люк Ремон  
Художники: Ерік Гіббелер та Адрієн Рів



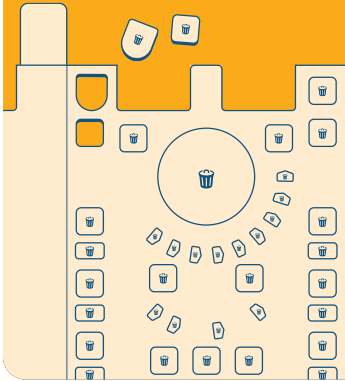
Вивчіть правила,  
переглянувши відео

# ПРИГОТУВАННЯ

# ПІСЛЯ ПЕРШОГО ВІДКРИТТЯ КОРОБКИ

1

Спочатку вилучіть усі елементи панелі керування з таким символом:



2

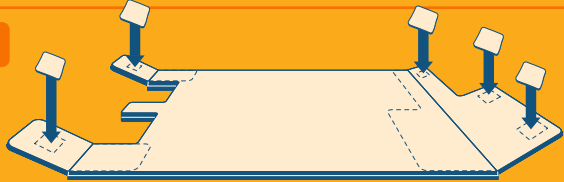
Наклейте 9 двосторонніх наліпок на позначені комірки з внутрішньої та бокових сторін панелі керування.



1

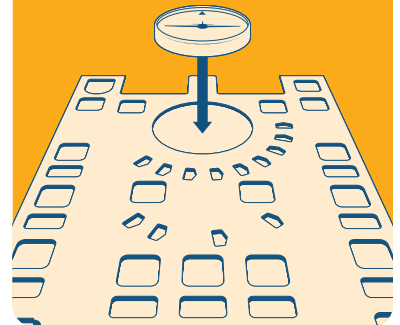


2



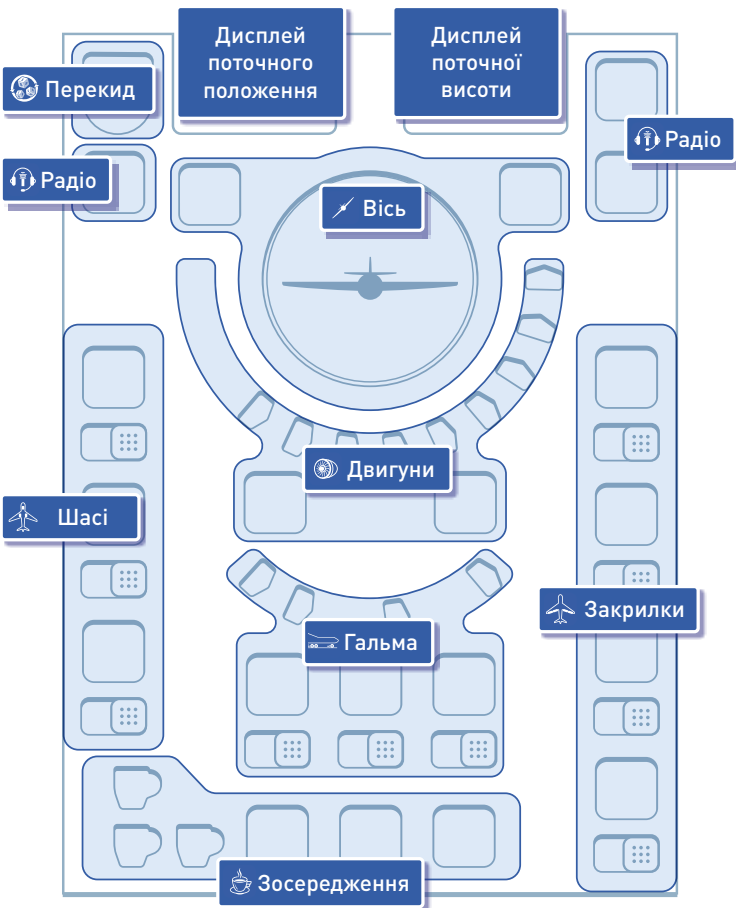
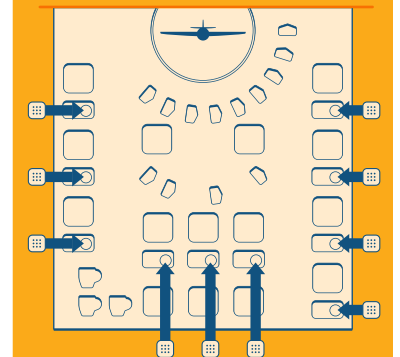
3

Розмістіть диск осі літака у відповідній комірці.



4

Розмістіть 10 перемикачів на зелених лампочках.



## ПРИГОТУВАННЯ ПЕРЕД КОЖНОЮ ГРОЮ

**ПРИМІТКА.** У цьому розділі описано приготування до базової гри. Решту компонентів, яких немає в переліку нижче, поки що залиште в коробці. Це компоненти додаткових модулів, які зберігаються в закритій секції.

**1** Покладіть панель керування на стіл у межах досяжності обох гравців. Радимо гравцям сісти поруч по один бік стола. Переконайтеся, що стрілка на диску осі літака вказує на чорний трикутник угорі, а всі зелені лампочки накриті перемикачами.

**2** Розмістіть синій маркер аеродинаміки між поділками 4 та 5 вимірника швидкості, а помаранчевий маркер аеродинаміки між поділками 8 та 9.

**3** Розмістіть червоний маркер гальм ліворуч від поділки 2 на шкалі гальм.

**4** Гравець, який сидить ліворуч, ближче до синіх комірок панелі керування, гратиме за першого пілота — він бере 4 сині кубики. Гравець, який сидить праворуч, ближче до помаранчевих комірок панелі керування гратиме за другого пілота — він бере 4 помаранчеві кубики.

**5** Вставте трек висоти (зелено-жовтою смужкою горілиць) в отвір у верхньому правому куті панелі керування так, щоб на дисплеї з'явилось число **6000**. Це число позначає вашу висоту польоту в футах. Далі ми називатимемо його поточною висотою.

**6** Вставте трек підльоту *YUL Монреаль — Трюдо* в отвір у верхньому лівому куті панелі керування так, щоб на дисплеї з'явився символ . Цей дисплей вказує на положення вашого літака. Далі ми називатимемо його поточним положенням.

**7** Покладіть жетон перекиду на кожен символ перекиду на треку висоти.

**8** Покладіть на кожну поділку треку підльоту стільки фішок літаків, скільки на ній зображено символів літака.

**9** Утворіть запас фішок кави та розмістіть його біля панелі керування (не на панелі).

**10** Роздайте кожному гравцеві ширму відповідного кольору та прочитайте пам'ятку, надруковану всередині.



## ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває 7 раундів. Кожен раунд складається з 3 фаз:

1. ОБГОВОРЕННЯ ПЛАНУ ДІЙ ТА КИДКИ КУБИКІВ
2. РОЗМІЩЕННЯ КУБИКІВ
3. ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ

# 1 ОБГОВОРЕННЯ ПЛАНУ ДІЙ ТА КИДКИ КУБИКІВ

На початку кожного раунду ви обговорюєте свій план дій. Наприклад: «Треба позбутися цього літака на нашому шляху» або: «Давай переконаємося, що ми просуємося на 2 поділки».

Заборонено обговорювати значення кубиків. Заборонено говорити щось на кшталт: «Якщо на кубикі випаде 6, то поклади його сюди» або «Використай кубик з найменшим значенням, щоб виконати ось цю дію». Закінчивши обговорення, киньте всі 4 кубики за ширмою, так, щоб інший гравець їх не бачив. Відтепер обидва гравці повинні зберігати повну тишу до кінця раунду, за винятком виправлення можливих ігрових помилок.



### ПЕРЕКИД

Якщо на дисплеї поточної висоти (у першому раунді це 6000 футів) є жетон перекиду, перемістіть його в комірку запасу у верхньому лівому куті панелі керування. Будь-коли протягом раунду будь-який гравець може витратити жетон перекиду. Перекид дає змогу ОБОМ ГРАВЦЯМ за своїми ширмами перекинути 1 або більше кубиків ОДИН РАЗ. Наприклад, перший пілот може витратити жетон, і за своєю ширмою перекинути 2 з 3 pozostaлих кубиків, а другий пілот може перекинути всі свої 4 кубики.

# 2 РОЗМІЩЕННЯ КУБИКІВ

## ОСНОВНІ ПРАВИЛА

- А** Виконуйте ходи по черзі. Стрілка на дисплеї поточної висоти вказує, хто першим виконуватиме хід. Наприклад, у цьому раунді перший пілот (синій) виконуватиме хід першим.
- Б** У свій хід розмістіть **ОДИН** (і тільки один!) зі своїх pozostaлих кубиків (які лежать за ширмою) у ПОРОЖНІЙ комірці (без кубика) на панелі керування.  
**Дотримуйтесь обмежень за кольором.** Перший пілот може розміщувати свої кубики тільки в синіх комірках, а другий пілот — тільки в помаранчевих. Деякі комірки двоколірні. Будь-який гравець може розміщувати кубики в таких комірках.
- В** Дотримуйтесь обмежень за значенням. Наприклад, другий пілот може розмістити в першій комірці закрилків тільки кубик зі значенням 1 або 2.
- Г** Більшість комірок мають обмеження за кольором ТА/АБО значенням кубиків. Наприклад, у комірках гальм може розміщувати кубики тільки перший пілот (ці комірки синього кольору) ТА кубик повинен мати значення 2.
- Д** Комірки радіо мають обмеження за кольором, але не за значенням. У них можна розміщувати кубики з будь-яким значенням.
- Е** Комірки зосередження не мають ніяких обмежень (будь-який гравець може розмістити там кубик з будь-яким значенням).




# Дії

Ефекти кубиків залежать від значень цих кубиків та від комірок, де вони розміщені.

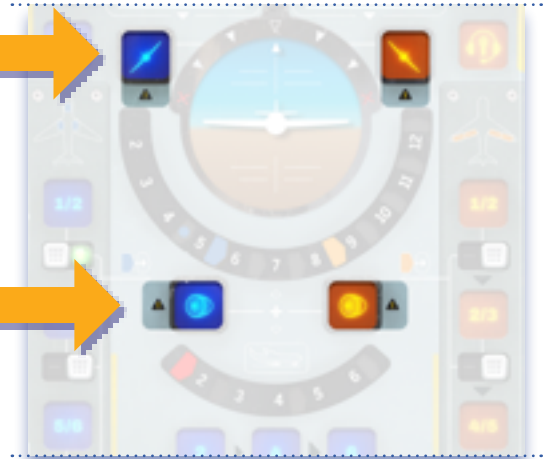


## ОБОВ'ЯЗКОВІ ДІЇ

Комірки дій з символом  — це комірки обов'язкових дій. Дії інших комірок не обов'язкові. Щораунду кожен гравець повинен розмістити по 1 кубик в комірках осі та двигунів.

Ви негайно зазнаєте поразки, якщо наприкінці раунду в комірках осі та двигунів не розміщено по 1 кубик кожного кольору.

**ПРИМІТКА.** Ці комірки обов'язкові, але це не означає, що ви повинні починати розміщення кубиків саме з них!




## ВІСЬ

Регулюйте вісь літака під час приземлення. Літак хилиться набік. Будьте обережні, щоб не ввійти у штопор!

**Після того як хтось із гравців розмістив другий кубик, порівняйте значення обох кубиків:**

- Якщо значення обох кубиків однакові, то нічого не відбувається.
- Якщо значення кубиків відрізняються, то поверніть диск осі літака на кількість поділок, що дорівнює різниці між значеннями двох кубиків. Поверніть стрілку осі у бік гравця з вищим значенням кубика та залиште її в цьому положенні. Наприкінці раунду не повертайте вісь у початкове положення.

## ВХОДЖЕННЯ У ШТОПОР

Якщо стрілка осі досягає символу  або проходить повз нього, то літак входить у штопор і ви негайно зазнаєте поразки.

## ЧИ ЗНАЄТЕ ВИ?

Справжні літаки рухаються по 3 осях: ризику (ліворуч або праворуч), тангажу (угору або вниз) та крену. У цій грі ми використовуємо спрощену систему координат, тому літак має тільки вісь крену.

$$5 - 3 = 2$$



### Приклад

Марина (перший пілот) розмістила кубик зі значенням **5**, а Сергій (другий пілот) — зі значенням **3**. Вісь повертається на дві поділки у бік Марини.

## УМОВА ПЕРЕМОГИ

**B**

Наприкінці останнього раунду ваш літак повинен перебувати в чітко горизонтальному положенні. Див. с. 11.





## ДВИГУНИ ⚠

Залежно від потужності, якої ви надали двигунам, літак рухатиметься вперед... або ні!

Після того як хтось із гравців розмістив другий кубик, додайте значення обох кубиків у комірках двигуна. Це ваша швидкість. Потім:

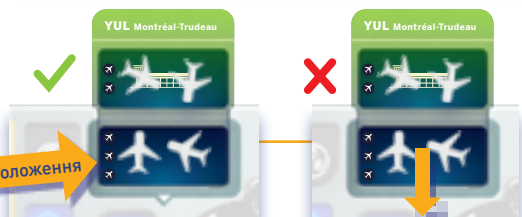
- Якщо сума дорівнює числу, що перебуває ліворуч від синього маркера аеродинаміки на вимірювачі швидкості, то трек підльоту залишається на місці (не просувайте його).



- Якщо сума дорівнює числу, що перебуває між 2 маркерами аеродинаміки, то просуньте трек підльоту на 1 поділку.



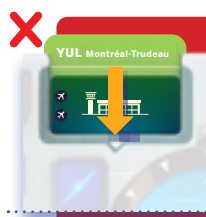
- Якщо сума дорівнює числу, що перебуває праворуч від помаранчевого маркера аеродинаміки, то просуньте трек підльоту на 2 поділки.



### ЗІТКНЕННЯ

Якщо одна або більше фішок літаків переміщуються на дисплей поточного положення, все добре!

Якщо на дисплеї поточного положення перебуває поділка з фішками літаків, і ви повинні просунути трек підльоту, то стається зіткнення і ви зазнаєте поразки!



### ПРОЛІТ ПОВЗ АЕРОПОРТ

Якщо на дисплеї поточного положення перебуває поділка з аеропортом, і ви повинні просунути трек підльоту, то ви пролітаєте повз аеропорт і зазнаєте поразки!



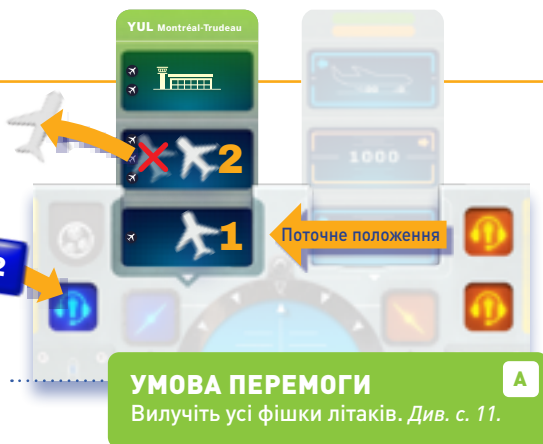
## РАДІО

Зв'яжіться з диспетчерською вежею, щоб очистити повітряний простір на своєму шляху.

Перший пілот має тільки 1 комірку радіо для розміщення кубика, а другий пілот — 2 комірки.

Порахуйте кількість видимих поділок треку підльоту, починаючи з поточного положення. Ви **НЕГАЙНО** вилучаєте 1 фішку літака з поділки, порядковий номер якої відповідає значенню кубика. Якщо ви розмістили кубик зі значенням **1**, то вилучіть фішку літака з поділки на дисплеї поточного положення.

Ця дія не має ефекту, якщо на поділці, порядковий номер якої відповідає значенню кубика, немає жодної фішки літака.



### Приклад

Марина (перший пілот — синій) розміщує кубик зі значенням **2** у своїй комірці радіо. Вона вилучає фішку літака з другої поділки (наступна поділка після поточного положення).



## ШАСІ (тільки для першого пілота)

Випустіть шасі. Кожне випущене шасі збільшує аеродинамічний опір літака та опір вітру.

- Розмістіть кубик у комірці, дотримуючись обмежень за значенням.  
**Порядок, у якому ви випускаєте шасі, неважливий.**
- Нижче комірки з кубиком розташований перемикач. Посуньте його ліворуч, щоб відкрити зелену лампочку.
- **НЕГАЙНО** перемістіть синій маркер аеродинаміки на 1 поділку праворуч. Якщо ви випустили всі шасі, то синій маркер аеродинаміки повинен опинитися між поділками 7 і 8.

Розміщення кубика в комірці, зелена лампочка якої вже відкрита, не має ефекту.

### Приклад

Марина випускає шасі вперше за гру.

- 1 Вона розміщує кубик зі значенням **4** в комірці **3/4**.
- 2 Марина посуває перемикач, щоб відкрити зелену лампочку.
- 3 Вона переміщує синій маркер аеродинаміки на поділку між **5** та **6**.



## АЕРОДИНАМІКА ТА ШВИДКІСТЬ

Переміщуючи маркери аеродинаміки, ви змінюєте вплив швидкості на трек підльоту. Наприклад, якщо ви переміщуєте синій маркер на 1 поділку праворуч, то значення швидкості **5** просуне ваш літак на **0** поділок треку підльоту замість **1**.



## ЗАКРИЛКИ (тільки для другого пілота)

Випустить закрилки. Кожен випущений закрилок збільшує підймальну силу літака та опір вітру.

- Розміщуючи кубик у комірці, дотримуйтесь обмежень за значенням.  
Випускайте закрилки послідовно, згори донизу.
- Нижче комірки з кубиком розташований перемикач. Посуньте його ліворуч, щоб відкрити зелену лампочку.
- НЕГАЙНО** перемістіть помаранчевий маркер аеродинаміки на 1 поділку праворуч. Якщо ви випустили всі закрилки, то маркер аеродинаміки повинен опинитися за поділкою 12.



## УМОВА ПЕРЕМОГИ

Б


Наприкінці гри всі зелені лампочки закрилків повинні бути відкриті. Див. с. 11.

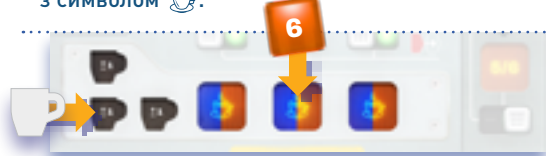
Ви повинні випускати закрилки послідовно. Починайте з комірки 1/2, потім 2/3 тощо.



## ЗОСЕРЕДЖЕННЯ

Бідкатися зарано. Зосередьтеся та приготуйтеся до подальших маневрів.

- Перший та другий пілоти можуть розмістити будь-який кубик у будь-якій порожній комірці з символом .



- Негайно** розмістіть фішку кави в одній з 3 відповідних комірок. Ви не можете мати більше ніж 3 фішки кави.

Щоразу, розміщуючи кубик у будь-якій комірці на панелі керування, ви можете витратити 1 або більше фішок кави, щоб змінити значення розміщеного кубика. Кожен витрачений жетон кави дає вам змогу збільшити або зменшити значення кубика на 1. Поверніть усі витрачені фішки кави в запас біля панелі керування.

- Будь-який гравець може витратити фішки кави незалежно від того, хто їх здобув.
- Невитрачені фішки кави залишаються на панелі керування до наступного раунду.
- Фішки кави можуть змінювати значення кубика тільки в межах від 1 до 6.
- Значення кубика 1, зменшене на 1, не дорівнює 6. Так само значення кубика 6, збільшене на 1, не дорівнює 1.

### Приклад

Сергій (другий пілот) випускає другий закрилок.

- Він розміщує кубик зі значенням 2 у другій комірці (2/3).
- Сергій посуває перемикач, щоб відкрити зелену лампочку.
- Він переміщує помаранчевий маркер аеродинаміки на поділку між 10 та 11.



### Приклад

- Марина має кубик зі значенням 3. Вона дуже хоче вилучити фішку літака з поділки на дисплеї поточного положення.
- Вона вилучає 2 фішки кави з панелі керування.
- Марина змінює значення свого кубика з 3 на 1 та розміщує його у своїй комірці радіо. Потім вилучає фішку літака з першої поділки треку підльоту (дисплей поточного положення).





## ГАЛЬМА (тільки для першого пілота)

Вмикайте гальма так, щоб літак зупинився, щойно колеса торкнуться злітно-посадкової смуги.

■ Розміщуючи кубик у комірці, дотримуйтеся обмежень за значенням. Ви повинні вмикати гальма послідовно, починаючи з комірки зі значенням **2**.

■ **НЕГАЙНО** перемістіть червоний маркер гальм на 1 поділку праворуч. Ефект гальм враховують тільки в останньому раунді гри.



Ви повинні вмикати гальма послідовно, починаючи з комірки зі значенням **2**, тоді **4** і зрештою **6**. Ви не зобов'язані вмикати всі гальма, але що більше їх увімкнено, то простішим буде приземлення.

### УМОВА ПЕРЕМОГИ

Під час останнього раунду гри ваша швидкість повинна бути меншою, ніж положення червоного маркера гальм. Див. с. 11.



### Приклад

- 1 Марина розміщує кубик зі значенням **4** в комірці зі значенням **4** та вмикає другі гальма у гри.
- 2 Вона переміщує червоний маркер на 1 поділку праворуч (між 4 та 5).

## ПЕРЕКИД

Пам'ятайте, що в будь-який момент протягом раунду ви можете витратити жетон перекиду. Див. «Перекид» на с. 4.

# 3 ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ

Розмістивши всі 8 кубиків, ви нарешті можете знову говорити! Послідовно виконайте такі кроки:

## ЗМЕНШЕННЯ ВИСОТИ

Незалежно від того, що ви робили протягом раунду, літак знижується. На треку висоти 7 поділок, а отже, гра триває 7 раундів.

1 Просуньте трек висоти на 1 поділку або 1000 футів.

2 Заберіть з панелі керування всі свої кубики.

Якщо на дисплеї поточного положення перебуває поділка з аеропортом, а на дисплеї поточної висоти — поділка з зображенням літака, то перейдіть до розділу «Кінець гри» на наступній сторінці.



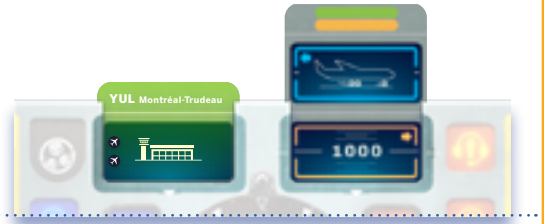
В іншому разі розпочніть новий раунд!

## ОСОБЛИВІ ВИПАДКИ

### Ви передчасно прибули до аеропорту

На дисплеї поточного положення вже перебуває поділکا з зображенням аеропорту, але на дисплеї поточної висоти відсутнє зображення літака.

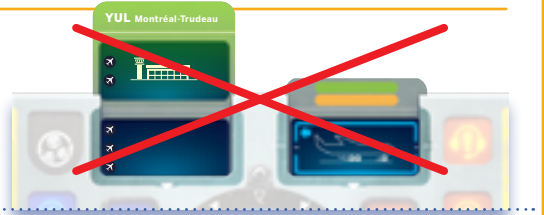
*Ви перебуваєте в зоні очікування над аеропортом. Ви повинні зіграти один (або кілька) раундів, не просуваючи трек підльоту, тому треба зменшити швидкість!*



### Ви не встигли долетіти до аеропорту

На дисплеї поточного положення відсутнє зображення аеропорту, але на дисплеї поточної висоти вже перебуває поділка із зображенням літака.

**Ви здійснили вимушене приземлення та не долетіли до аеропорту. Ви зазнаєте поразки!**



## ОСТАННІЙ РАУНД ТА КІНЕЦЬ ГРИ

Якщо на дисплеї поточного положення перебуває поділка з аеропортом, а на дисплеї поточної висоти — поділка з зображенням літака, починається останній раунд гри.

Ви прибули до аеропорту, а ваш літак ось-ось приземлиться. Злагоджена робота!



## ДВИГУНИ

Ви приземлилися і тепер повинні увімкнути гальма, щоб не вилетіти за межі злітно-посадкової смуги!

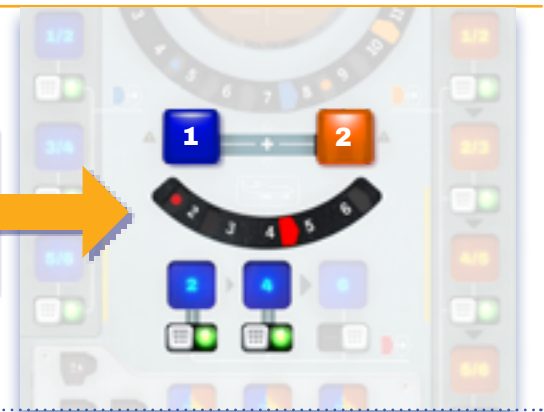
### УВАГА! Визначення швидкості змінюється!

Під час останнього раунду, розміщуючи другий кубик у комірці двигуна, порівнюйте свою швидкість з положенням маркера ГАЛЬМ, а не маркерів аеродинаміки.

### УМОВА ПЕРЕМОГИ

Значення ваших гальм (позначене червоним маркером гальм) повинно бути більшим, ніж ваша швидкість (сума значень кубиків у комірках двигунів). Див. с. 11.

На відміну від закрилків та шасі, вам не потрібно вмикати всі гальма. Але значення гальм не може бути нижчим за 2, бо в такому разі ваш літак не зможе зупинитися на злітно-посадковій смугі та розіб'ється.





### Приклад

Під час останнього раунду швидкість літака Марини та Сергія дорівнює 3 (1+2). Марина увімкнула гальма 2 та 4. Значення швидкості менше, ніж значення гальм, позначене червоним маркером, тому умова приземлення виконана!

## ОСТАННІЙ РАУНД: ПРИЗЕМЛЕННЯ

НАПРИКІНЦІ ЦЬОГО РАУНДУ ВИ ПЕРЕМАГАЄТЕ, ЯКЦЮ:

- А** На треку підльоту немає фішок літаків. 
- Б** На всіх ваших закрилках та шасі відкриті зелені лампочки. 
- В** Вісь вашого літака перебуває в чітко горизонтальному положенні. 
- Г** Після розміщення кубиків у комірках двигунів ваша швидкість менша, ніж значення гальм. 

### ВІТАЄМО!

Пасажири вибухають оплесками!  
Ви здійснили м'яке приземлення та перемогли у грі.



Тепер, після успішного приземлення у Монреалі, відкрийте **БОРТОВИЙ ЖУРНАЛ** та пориньте у нові випробування!

**Керівник студії:** Мануель Санчес  
**Розроблення гри:** Крістіан Лемей  
**Менеджер проєкту:** Олів'є Ламонтань  
**Артдиректор та графічний дизайн:** Себастьян Бізо  
**Бренд-менеджер:** Жоель Бунік  
**Перекладач та редактор:** Метью Лего

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

**Керівник проєкту:** Олександр Ручка  
**Випускова редакторка:** Алла Костовська  
**Координатор проєкту:** Володимир Рибаків  
**Перекладач:** Філіпп Головнін  
**Редакторка:** Олена Науменко  
**Дизайн і верстка:** Артур Патрихалко  
**Неоціненна допомога:** Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Іщук, Сергій Тодоров і Тетяна Іщук



Ми фінансуємо вирощування нових дерев замість використаних для виробництва наших ігор.

## ВЕЛИЧЕЗНА ПОДЯКА ТРЬОМ ІНШИМ ПІЛОТАМ НАШОЇ ГРИ:

- Олів'є ПЕНОДУ за його натхнення та знання авіації.
- Жан-Клоду ПЕНОДУ, другому пілоту, за те, що поділився своїм досвідом.
- Мішелю Доме за сотні спільних приземлень.

Дякуємо Крістіану, який повірив у цей проєкт, команді *Scorpion Masqué* за дбайливе ставлення до гри, Артуру, Робіну, Матіасу, Ізабель (і Лолі!) та Девіду за години тестувань та цінні поради. А також дякуємо всім, хто підходив до стенду «Пілотів» на фестивалях і погоджувався пограти з нами.

— Люк

ГЕЕКАШ



## ■ ОБГОВОРЕННЯ ПЛАНУ ДІЙ

Обговорення плану дій — це дуже важлива початкова фаза кожного раунду.

Уважно подивіться на трек підльоту, оцініть загальну ситуацію на ньому та на панелі керування.

На скільки поділок краще просунути трек: на 0, 1 або 2? Що може призвести до поразки?

Які дії треба виконати якнайшвидше?  
А які можуть почекати?

## ■ КОМУНІКАЦІЯ

У грі «Пілоти» є 2 способи комунікації: усна, перед кидком кубиків, або шляхом розміщення свого кубика під час відповідної фази, як описано нижче.

## ■ РОЗМІЩЕННЯ КУБИКІВ

Кубик — це «дія» в кабіні пілота, а також інформація для вашого напарника.

Якщо ви розміщуєте кубик із певним значенням саме в цій комірці й саме в цей момент гри, то який висновок з цього може зробити ваш напарник? Чи допомагаєте ви йому зробити правильний вибір?

Перш ніж розміщувати свої кубики, ви також можете проаналізувати, що треба вашому напарнику. Наприклад, якщо йому треба випустити перші закрилки, то вам краще розмістити в комірці осі або двигуна кубик з більшим значенням. Вміння поставити себе на місце напарника дуже важливе для створення успішної команди.

## ■ ВІСЬ

Вісь — важливий елемент вашої кабіни пілота.

Вона водночас небезпечна та гнучка.

Небезпека в тому, що неправильне поводження з віссю може призвести до поразки. Дуже ризиковано розміщувати обидва свої останні кубики в комірках осі.

Але вісь також гнучка. Ви можете коригувати її положення різними значеннями кубика. Також вам не обов'язково тримати вісь горизонтальною протягом усієї гри.

## ■ ЗОСЕРЕДЖЕННЯ

Нерозміщений кубик — це втрата дії, яку ви могли б виконати в кабіні пілота. Здобуваючи фішки кави, будьте уважні. Якщо у цей хід вам не знадобиться один з ваших кубиків, то коли настане слушний момент, щоб розмістити його у комірці зосередження? Фішка кави може стати в пригоді вашому напарнику, тому не варто відкладати цю дію до останнього ходу.

## ■ ЗВОЛІКАННЯ

На ваших кубиках випало багато однакових значень? Або навпаки, різних? Ви можете скористатися цим, щоб допомогти своєму напарнику та дозволити йому першим розмістити кубик у комірках осі або двигунів. Якщо ви не берете на себе ініціативу, то це зробить ваш напарник.

## ■ ШВИДКІСТЬ

Пам'ятайте, що ваша швидкість впливає на перебіг кожного раунду.

Іноді дуже важливо просунути трек підльоту на 0, 1 або 2 поділки. У такому разі вам треба якнайраніше повідомити своєму напарнику про потужність свого двигуна.

З іншого боку, якщо попереду на треку підльоту немає фішок літаків, то швидкість менш важлива. Ви можете скористатися цією інформацією, щоб розмістити свій перший кубик в іншій комірці.

## ■ ЗАКРИЛКИ ТА ШАСІ

Закрилки та шасі (та їх маркери) впливають на ваше приземлення, тому дуже важливо випустити їх вчасно. Якщо вам треба просунути трек підльоту на 2 поділки, то не випускайте закрилки занадто рано! Що робити, якщо аеропорт переповнений літаками і ви не хочете просувати трек підльоту? Випустіть шасі — це допоможе!

## ■ РАДІО

Для просування треку підльоту треба звільнити повітряний простір від інших літаків. Вилучивши фішку літака з першої або другої поділки, ви даєте напарнику важливу інформацію, з п'ятої поділки — уже менш важливу.

Планувати заздалегідь — завжди вдала ідея. Просування треку підльоту корисне... Але не першим вашим кубиком.

