Règles de Sky Team

Comment jouer à Sky Team

Le jeu en bref :

- **But du jeu :** Faire atterrir un avion de ligne en duo, sans se parler, en plaçant judicieusement ses dés.
- **Mécanique principale :** Jeu coopératif de placement de dés en silence, à deux joueurs.
- **Condition de victoire :** Poser l'avion après 7 manches avec tous les avions dégagés, les volets et trains sortis, l'axe horizontal et une vitesse maîtrisée.

Installez-vous confortablement côte à côte, parce que là, on part pour une ambiance de cockpit tendue comme un câble d'acier. Sky Team, c'est l'un des meilleurs jeux coopératifs à deux de ces dernières années, et pour cause : vous allez devoir vous coordonner sans parler, uniquement en lisant les intentions de votre coéquipier à travers les dés qu'il pose. Autant vous le dire tout de suite : la première partie, vous allez probablement vous crasher. Et c'est délicieux.

Le principe en deux mots

Vous êtes deux pilotes, un **pilote** (côté bleu) et un **copilote** (côté orange). Vous avez chacun 4 dés de votre couleur. À chaque manche, vous les lancez derrière votre écran, puis vous les placez à tour de rôle sur le **tableau de bord**, en silence total. Chaque case correspond à une action vitale : avancer, communiquer avec la tour, équilibrer l'avion, sortir les volets, les trains, freiner...

La partie dure exactement **7 manches**. À la fin, soit vous atterrissez en douceur, soit... disons que l'avion aura trouvé une méthode plus directe pour toucher le sol.

La mise en place rapide

Rien de bien méchant une fois la boîte ouverte et les autocollants collés (ça, c'est à faire une seule fois).

- Posez le **panneau de contrôle** entre vous deux. La flèche de l'axe pointe vers le haut, tous les interrupteurs sont sur le vert.
- Sur la **jauge de vitesse**, placez le marqueur bleu entre 4 et 5, et le orange entre 8 et 9.
- Le marqueur de **freins** rouge se place à gauche du 2.
- Glissez la piste **Altitude** à 6 000 pieds, et la piste **Approche** (on commence par Montréal-Trudeau) avec l'icône avion dans la fenêtre.
- Placez les **jetons Relance** sur les icônes correspondantes de la piste Altitude, et les **jetons Avion** sur les cases de la piste Approche selon les icônes présentes.
- Préparez une petite réserve de **jetons Café** à côté du plateau.

Le pilote prend les 4 dés bleus, le copilote les 4 dés orange, chacun son écran, et c'est parti.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Chaque manche se joue en 3 phases bien distinctes. C'est le cœur du jeu, lisez bien.

Phase 1 : la discussion stratégique

C'est le SEUL moment où vous avez le droit de parler librement. Discutez de ce qui est prioritaire : « il faut absolument dégager l'avion devant nous », « on doit avancer de 2 cases », « il faut penser à sortir un volet »... Par contre, interdiction totale de parler des valeurs de dés. Pas de « si tu fais un 6, mets-le ici ». C'est la règle d'or.
Ensuite, chacun lance ses 4 dés derrière son écran. Et là, c'est silence radio jusqu'à la fin de la manche.
Petite astuce complice : le placement d'un dé est une information en soi. Si votre coéquipier pose un dé pile sur la Radio pour viser un avion lointain, c'est qu'il vous dit « j'ai confiance, à toi de gérer le reste ».

Phase 2 : la pose des dés

Vous jouez chacun votre tour, en commençant par celui qu'indique la flèche sur la piste Altitude (le pilote commence la première manche). À votre tour, vous posez UN seul de vos dés sur une case libre. Attention aux contraintes :

- Les **cases bleues** sont réservées au pilote, les **oranges** au copilote, les **bicolores** sont accessibles aux deux.
- La plupart des cases imposent une valeur précise (ex. : il faut un 1 ou un 2 pour le premier volet).
- Les cases **Radio** et **Café** acceptent n'importe quelle valeur.

Phase 3 : la fin de manche

Une fois les 8 dés placés, vous respirez, vous parlez à nouveau. L'avion descend automatiquement de 1 000 pieds (avancez la piste Altitude d'une case), vous récupérez vos dés, et c'est reparti pour une nouvelle manche. Si un **jeton Relance** apparaît sur la nouvelle altitude, hop, il part dans votre réserve.

Les actions du tableau de bord

Chaque case a sa fonction. Certaines sont obligatoires à chaque manche, d'autres optionnelles.

Les actions obligatoires

Les cases marquées d'un **(!)** doivent impérativement recevoir un dé de chaque couleur à chaque manche. Si ce n'est pas le cas en fin de manche, vous perdez instantanément. Il s'agit de :

- **L'Axe** : dès que les deux dés sont posés, comparez-les. Si les valeurs sont identiques, rien ne bouge. Sinon, tournez la flèche d'autant de crans que la différence, en direction du joueur qui a joué le dé le plus fort. Si la flèche atteint un X, c'est la vrille et la défaite immédiate. À la fin, l'avion doit être parfaitement horizontal.
- **Les Réacteurs** : additionnez les deux dés. Si le total est sous le marqueur bleu, l'avion

ne bouge pas. Entre les deux marqueurs, il avance d'une case. Au-dessus du orange, il avance de 2 cases. Attention à ne pas percuter un avion ni dépasser l'aéroport.

Les actions optionnelles mais cruciales

- **Radio** : votre dé indique le nombre de cases à compter depuis la position actuelle pour retirer un jeton Avion. Un 1 retire un avion sur votre case.
- **Trains d'atterrissage** (pilote uniquement) : posez un dé à la bonne valeur, basculez l'interrupteur sur vert, et avancez le marqueur bleu d'aérodynamisme d'une case.
- **Volets** (copilote uniquement) : à déployer dans l'ordre. Posez le dé, basculez le voyant, avancez le marqueur orange.
- **Concentration** : accessible aux deux, n'importe quelle valeur. Vous gagnez un **jeton Café** (max 3). Chaque jeton dépensé permet d'ajouter ou retirer 1 à la valeur d'un dé au moment de le poser (sans sortir de la plage 1 à 6).
- **Freins** (pilote uniquement) : à poser dans l'ordre 2, puis 4, puis 6. Chaque frein avance le marqueur rouge d'une case.

Avertissement bienveillant : ne sortez pas trop vite les trains et volets ! Ils augmentent la portance et la traînée, ce qui modifie votre jauge de vitesse. Si vous avez encore besoin d'avancer vite pour atteindre l'aéroport, gardez-les sous le coude.

La jauge de freins et la dernière manche

La **dernière manche** démarre quand l'aéroport est visible dans la fenêtre position et l'avion dans la fenêtre altitude. Ce tour-là, les règles des Réacteurs changent du tout au tout : on ne compare plus la somme aux marqueurs d'aérodynamisme, mais à la position du **marqueur de freins rouge**. Si votre somme est inférieure au frein, c'est tout bon.
Vous gagnez si, et seulement si, les 4 conditions sont réunies :

Condition	Détail
A	Aucun jeton Avion restant sur la piste Approche
B	Tous les volets et trains sur voyant vert
C	L'axe de l'avion parfaitement horizontal

Condition	Détail
D	Vitesse (somme des réacteurs) inférieure à la valeur du frein

Les pièges mortels à connaître

Sky Team est impitoyable. Voici les façons de perdre instantanément :

- **Vrille** : la flèche de l'axe atteint un X.
- **Collision** : l'avion doit avancer sur une case contenant un jeton Avion.
- **Dépassement** : l'avion doit avancer alors que l'aéroport est en position actuelle.
- **Crash au sol** : vous atteignez l'altitude du sol sans que l'aéroport soit en position actuelle.
- **Oubli d'une action obligatoire** : pas de dé sur l'axe ou les réacteurs en fin de manche.

Si l'aéroport arrive trop tôt (avant que l'avion soit assez bas), vous jouez une manche supplémentaire sans avancer la piste Approche. Pratique pour gagner du temps.

[IMAGE_FIN]

Nos conseils pour décoller du bon pied

Avant chaque lancer, prenez 30 secondes pour analyser la piste. Combien d'avions à dégager ? À quelle distance ? Faut-il freiner ou accélérer cette manche ? Cette **phase de briefing** change tout.

L'axe est beaucoup plus souple qu'il n'y paraît : vous pouvez vous permettre d'être déséquilibré pendant plusieurs manches, du moment que vous rééquilibrez à la fin. Ne paniquez pas pour un petit décalage.

Les **jetons Café** sont précieux mais chers : les générer consomme un dé entier. N'en abusez pas, mais gardez-en toujours un ou deux pour les coups de pouce décisifs.

Si vous aimez les jeux de dés tendus et malins, allez aussi jeter un œil aux règles de Qwixx pour un format plus léger, ou aux règles de Bang! The Dice Game pour du dé en ambiance western. Pour une approche plus familiale, Mille Sabords reste un classique indémodable, et le Yams fera toujours plaisir en apéro.

Dernière chose : perdre à Sky Team, c'est normal. C'est même recommandé pour la première

partie. Rejouez immédiatement, parce que vous saurez exactement pourquoi vous vous êtes planté. Bon atterrissage, commandant !