

КРУТОЕ ПИКЕ

# ПРОЦЕДУРА ЗАХОДА НА ПОСАДКУ

Управляйте самолётом вместе с надёжным товарищем,  
координируйте усилия и облетите весь земной шар!

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

В этой кооперативной игре вы станете командой из 2 пилотов, перед которой стоит задача посадить самолёт, выполняющий коммерческие рейсы по всему миру. Сделать это не так просто, как кажется! **Связывайтесь с авиадиспетчерами**, чтобы убедиться в отсутствии других самолётов на вашем пути; **регулируйте скорость**, чтобы не пролететь мимо аэропорта; **выравнивайте самолёт**,

чтобы приземлиться без крена; **используйте закрылки**, чтобы увеличить аэродинамическое сопротивление крыльев; **выпускайте шасси**, чтобы посадка была безопасной; и, наконец, **задействуйте тормоза**, чтобы замедлить движение самолёта на земле.

Слаженная работа и стальные нервы – вот и всё, что нужно для победы!



Автор игры: Люк Ремон  
Художники: Эрик Ибблер и Адриен Рив



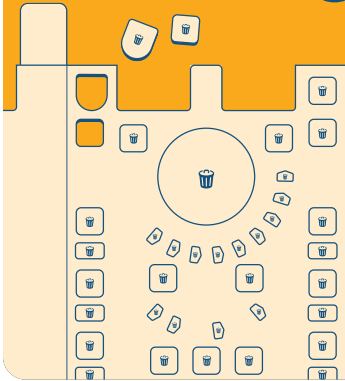
Посмотрите  
обучающее видео:  
[scorpionmasque.com](https://scorpionmasque.com)

# СБОРКА ИГРОВЫХ КОМПОНЕНТОВ

## ПЕРЕД ПЕРВОЙ ИГРОЙ

1

Аккуратно выдавите из макета приборной доски все фрагменты с этим символом и выбросите их:



2

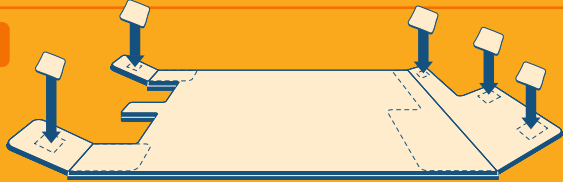
Приклейте 9 двусторонних наклеек на указанные клетки с внутренней и обратной стороны приборной доски.



1

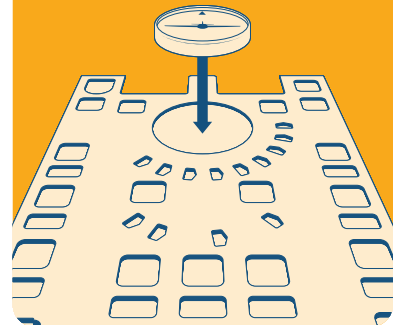


2



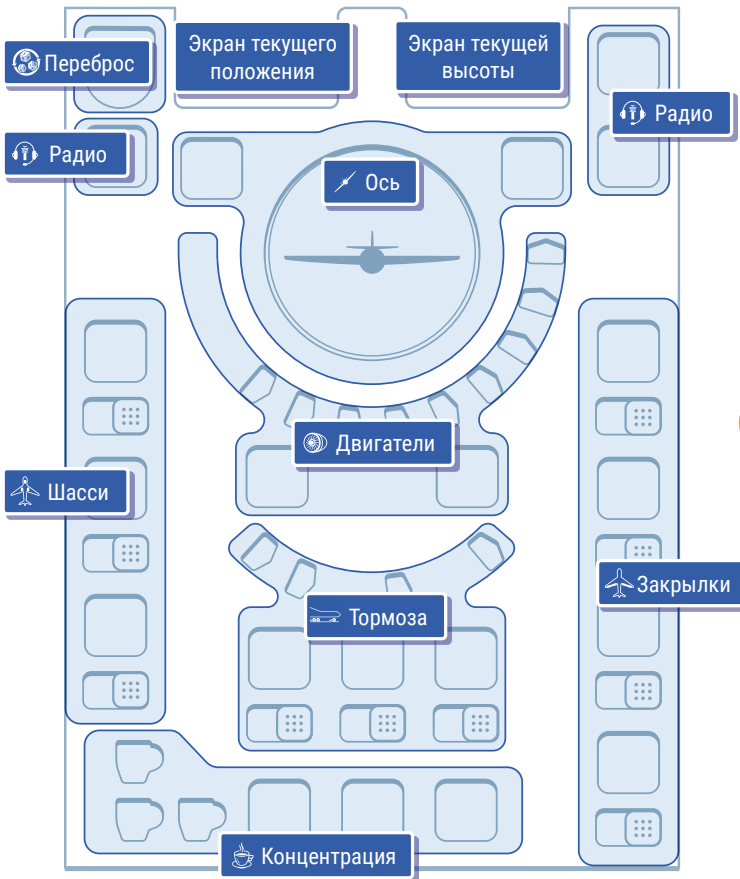
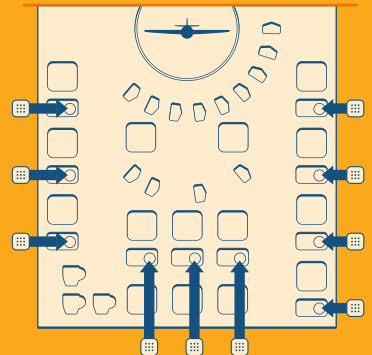
3

Разместите диск оси самолёта в указанном месте.








4


Закройте 10 зелёных индикаторов переключателями.



# ПОДГОТОВКА ПЕРЕД КАЖДОЙ ИГРОЙ

**ПРИМЕЧАНИЕ:** далее описана процедура подготовки к основной игре. Все прочие компоненты, не упомянутые здесь (упакованные отдельно), используются при игре с усложнёнными модулями – оставьте их в коробке.

- 1 Сядьте рядом друг с другом и расположите приборную доску между собой. Убедитесь, что стрелка на диске оси самолёта указывает на чёрный треугольник наверху, а все зелёные индикаторы закрыты переключателями.
- 2 Положите синюю фишку аэродинамики  между отметками «4» и «5» на указателе скорости, а оранжевую фишку аэродинамики  – между отметками «8» и «9».
- 3 Положите фишку торможения  слева от отметки «2» на шкале торможения.
- 4 Игрок, находящийся со стороны синих клеток, становится командиром и получает 4 синих кубика. Игрок, находящийся со стороны оранжевых клеток, становится вторым пилотом и получает 4 оранжевых кубика.
- 5 Сдвигайте шкалу высоты стороной с зелёной и жёлтой полосами вверх в прорези в правой верхней части приборной доски, пока на экране не покажется отметка **6000**. Отметка на экране соответствует вашей текущей высоте в футах.
- 6 Сдвигайте шкалу захода на посадку в аэропорту YUL Монреаль-Трудо в прорези в левой верхней части приборной доски, пока на экране не покажется символ . На этом экране отображается текущее положение вашего самолёта.
- 7 Положите по жетону переброса на каждый символ переброса  на шкале высоты.

- 8 Положите столько жетонов самолётов  на каждую клетку шкалы захода на посадку, сколько символов воздушного движения на ней указано.
- 9 Сложите жетоны кофе в запас рядом с приборной доской.
- 10 Каждый пилот получает ширму с напечатанной внутри памяткой.





## ХОД ИГРЫ

Игра продолжается **7 раундов**. Каждый раунд состоит из **3 этапов**:

- 1. ОБСУЖДЕНИЕ СТРАТЕГИИ И БРОСКИ КУБИКОВ.**
- 2. РАЗМЕЩЕНИЕ КУБИКОВ.**
- 3. ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА.**

# 1 | ОБСУЖДЕНИЕ СТРАТЕГИИ И БРОСКИ КУБИКОВ

В начале каждого раунда вы обсуждаете стратегию. Например, «нам очень нужно убрать тот самолёт» или «давай убедимся, что сможем пролететь на 2 клетки».

Обсуждать кубики нельзя. Запрещено говорить что-то вроде «если выпадет **6**, положи кубик сюда» или «используй самый маленький результат, чтобы выполнить это действие». Закончив обсуждать стратегию, бросьте за ширмой все 4 своих кубика, чтобы другой пилот их не видел. С этого момента и до конца раунда оба пилота не должны проронить ни звука, кроме случаев, когда вы указываете партнёру на нарушение правил.



### ПЕРЕБРОС

Если на экране текущей высоты лежит жетон переброса (как, например, в первом раунде — на отметке 6000 футов), заберите его и положите в запас экипажа в левом верхнем углу приборной доски. В любой момент в течение раунда любой пилот может использовать жетон переброса. Это позволяет **ОБОИМ ПИЛОТАМ** сразу же перебросить за своей ширмой 1 или несколько кубиков **ОДИН РАЗ**. Например, командир может потратить этот жетон, чтобы перебросить за ширмой 2 из 3 оставшихся у него кубиков, а второй пилот может перебросить все 4 своих кубика.

# 2 | РАЗМЕЩЕНИЕ КУБИКОВ

## ОБЩИЕ ПРАВИЛА

- А** **Действуйте по очереди.** Стрелка на экране текущей высоты показывает, кто ходит первым. Например, командир (синий) начинает первый раунд.
- Б** В свой ход **разместите ОДИН** (и только один!) **из оставшихся у вас кубиков** (за ширмой) на ПУСТОЙ клетке (без кубика) на приборной доске.
- Соблюдайте требования к цвету.** Командир может размещать свои кубики только на синих клетках, а второй пилот — только на оранжевых. Некоторые клетки имеют двойной цвет — любой из пилотов может разместить свои кубики на двухцветной клетке.
- В** **Соблюдайте требования к значениям.** Например, второй пилот может разместить на первой клетке закрылков только кубик со значением **1** или **2**.
- Г** Большинство клеток имеют цветовые И/ИЛИ числовые ограничения. Например, только командир может разместить кубик в тормозной системе (синие клетки), ПРИБЛИЗИТЕЛЬНО значение кубика на первой клетке должно равняться 2.
- Д** Клетки радио имеют только цветовые ограничения, поэтому на них можно размещать кубики с любым значением.
- Е** Клетки концентрации не имеют ограничений, поэтому каждый из пилотов может разместить на них любой кубик.






# ДЕЙСТВИЯ

В зависимости от значения кубика и от клетки его размещения вам будут доступны различные действия.

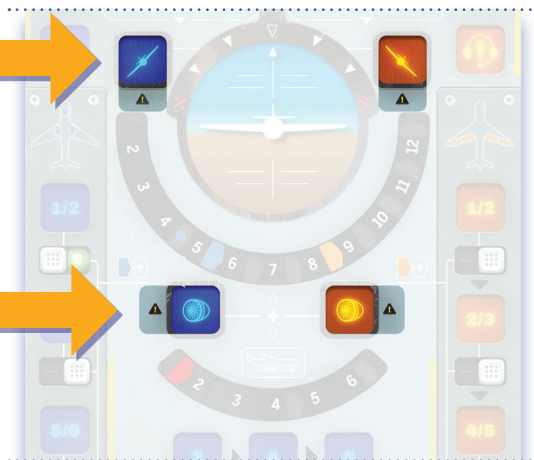


## ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Только действия на клетках с символом  являются обязательными. В каждом раунде оба пилота кладут по 1 из своих кубиков на ось и в двигательный отсек.

Если в конце раунда на клетках оси и двигательного отсека нет кубиков обоих цветов, вы немедленно проигрываете партию.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** хотя эти клетки и считаются обязательными, вы не обязаны первым же делом размещать на них кубики!



ось



При заходе на посадку важно следить за положением оси самолёта. При сильном крене самолёт может войти в штопор!

### Разместив 2-й кубик, сравните значения обоих кубиков:

- Если значения совпали, изменений нет.
- Если значения не совпали, наклоните ось на столько отметок, сколько составляет разница между значениями кубиков. **Самолёт кренится в сторону пилота, разместившего кубик с большим значением, и остаётся в этом положении. В конце раунда не переводите ось в начальное положение.**


$$5 - 3 = 2$$



#### Пример:

Командир Лиза разместила кубик со значением **5**, а второй пилот Олег — кубик со значением **3**. Самолёт наклоняется на 2 отметки в сторону Лизы.

### ШТОПОР

Если стрелка оси достигает отметки  или переходит за неё, самолёт немедленно входит в штопор и вы проигрываете.

### ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?

В реальности у самолётов 3 оси: вертикальная (нос отклоняется влево или вправо), поперечная (нос отклоняется вверх или вниз) и продольная (крен). В игре вам предстоит иметь дело с упрощённым изображением самолёта и единственной осью — продольной.

### УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

**B**

В конце финального раунда положение оси вашего самолёта должно быть строго горизонтальным. См. с. 11.





## ДВИГАТЕЛЬНЫЙ ОТСЕК ⚠

Задавая мощность двигателей, вы определяете, пройдёт ли ваша посадка по плану.

**Разместив 2-й кубик, сложите значения обоих кубиков в двигательном отсеке.**

**Их сумма равна скорости вашего самолёта. Затем:**

- Если скорость самолёта меньше значения, на которое указывает **синяя фишка аэродинамики** на указателе скорости, не двигайте шкалу захода на посадку.
- Если скорость самолёта находится в промежутке значений между **2 фишками аэродинамики**, сдвиньте шкалу захода на посадку на 1 клетку.



- Если скорость самолёта не меньше значения, на которое указывает **оранжевая фишка аэродинамики**, сдвиньте шкалу захода на посадку на 2 клетки.



### СТОЛКНОВЕНИЕ

Если на экране текущего положения есть 1 или несколько жетонов самолётов, для вас ещё не всё потеряно!

Если на экране текущего положения есть жетоны самолётов, а вам требуется сдвинуть шкалу захода на посадку, происходит столкновение и вы проигрываете!



### ПЕРЕЛЁТ

Если на экране текущего положения уже обозначен аэропорт, а вам требуется сдвинуть шкалу захода на посадку, вы пролетаете мимо взлётно-посадочной полосы и проигрываете!



## РАДИО

Свяжитесь с командно-диспетчерским пунктом, чтобы освободить воздушный коридор при заходе на посадку.

Командир может разместить кубик только на 1 клетке радио, а второй пилот – на 2.

Отсчитайте количество клеток, равное значению кубика, на шкале захода на посадку, начиная с экрана текущего положения, и **НЕМЕДЛЕННО** уберите с этой клетки жетон самолёта. Разместив кубик со значением **1**, уберите самолёт с экрана текущего положения.



Если на клетке, на которую указывает кубик, нет самолётов, действие не имеет эффекта.

### Пример:

Командир Лиза размещает на клетке радио кубик со значением **2**. Она убирает самолёт со 2-й клетки (1 клетка после экрана текущего положения).



## ШАССИ Только командир

Выпустите шасси. Каждая выпущенная стойка шасси увеличивает аэродинамическое и лобовое сопротивление.

- Разместите кубик, соблюдая числовые ограничения. **Порядок выпуска стоек шасси не имеет значения.**
- Переведите переключатель под кубиком в положение «зелёный свет».
- НЕМЕДЛЕННО** переместите синюю фишку аэродинамики на 1 деление вправо. После того как вы выпустите **все** стойки шасси, она должна оказаться между отметками «7» и «8».

Если вы разместили кубик на клетке, переключатель под которой уже горит зелёным, эффекта нет.

### Пример:

Первый раз за игру Лиза выпускает шасси.

- Она кладёт кубик со значением **4** на клетку **3/4**.
- Она переводит переключатель в положение «зелёный свет».
- Она перемещает синюю фишку аэродинамики на деление между отметками «5» и «6».



## АЭРОДИНАМИКА И СКОРОСТЬ

Перемещая фишки аэродинамики, вы меняете воздействие скорости на шкалу захода на посадку. Например, первое перемещение синей фишки вперёд означает, что при скорости **5** ваш самолёт теперь пролетит на **0** клеток вместо **1**.

## УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

В конце игры все переключатели шасси должны быть в положении «зелёный свет». См. с. 11.





## ЗАКРЫЛКИ Только второй пилот

Выпускайте закрылки. Они увеличивают площадь крыльев самолёта и способствуют постепенному уменьшению скорости, а также берегут самолёт от заваливания при боковом ветре.

- Разместите кубик, соблюдая числовые ограничения. **Выпускайте закрылки по порядку сверху вниз.**
- Переведите переключатель под кубиком в положение «зелёный свет».
- НЕМЕДЛЕННО** переместите оранжевую фишку аэродинамики на 1 деление вправо. Когда все закрылки будут выпущены, фишка должна оказаться за отметкой «12».

### УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

**Б**

В конце игры все переключатели закрылков должны быть в положении «зелёный свет». См. с. 11.

Выпускать закрылки нужно по очереди, начиная с клетки 1/2, затем 2/3 и так далее.



## КОНЦЕНТРАЦИЯ

Не время поддаваться усталости! Сосредоточьтесь и подготовьтесь к следующим манёврам.

- Командир и второй пилот могут разместить любой кубик на любой пустой клетке.



- Немедленно** положите жетон кофе на любую из 3 соответствующих клеток. У вас не может быть больше 3 жетонов кофе.

В любой момент при размещении кубика где-либо на приборной доске **вы можете использовать 1 или несколько жетонов кофе, чтобы изменить значение размещаемого кубика.** Каждый потраченный жетон позволяет добавить 1 к значению кубика или вычесть 1 из него. Верните все потраченные жетоны кофе в запас рядом с приборной доской.

- Жетоны кофе может использовать любой из пилотов. Не имеет значения, кто положил их на клетки.
- Непотраченные жетоны переходят на следующий раунд.
- Вы можете изменить значение кубика в пределах от **1** до **6**.
- Вы не можете вычесть 1 из значения **1**, чтобы получить **6**, так же как добавить 1 к **6**, чтобы получить **1**.



### Пример:

Второй пилот Олег активирует 2-ю клетку закрылков.

- Он кладёт кубик со значением **2** на 2-ю клетку (**2/3**).
- Он переводит переключатель в положение «зелёный свет».
- Он перемещает оранжевую фишку аэродинамики на деление между отметками «10» и «11».



### Пример:

- У Лизы выпал кубик со значением **3**. Она очень хочет убрать жетон самолёта с экрана текущего положения.
- Она убирает 2 жетона кофе с приборной доски.
- Она превращает свою **3** в **1** и кладёт этот кубик на свою клетку радио, убрав жетон самолёта с 1-й клетки (экрана текущего положения).



## ТОРМОЗНАЯ СИСТЕМА Только командир

Постепенно активируйте тормоза, чтобы плавно сбросить скорость.

- Разместите кубик, соблюдая числовые ограничения. **Используйте клетки тормозов по порядку, начиная с 2.**
- НЕМЕДЛЕННО** переместите красную фишку торможения на 1 деление вправо. **Эффект торможения работает только в финальном раунде.**

Используйте тормоза по порядку: сперва **2**, затем **4** и, наконец, **6**. **Вы не обязаны использовать все тормоза**, но чем больше клеток вы задействуете, тем проще будет приземлиться.

### УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

В финальном раунде игры ваша скорость не должна превышать значения слева от красной фишки торможения. См. с. 11.



#### Пример:

- Второй раз за игру Лиза использует тормоза, разместив кубик со значением **4** на клетке **4**.
- Она перемещает красную фишку на 1 деление вправо (между отметками «4» и «5»).

### ПЕРЕБРОС

Помните, что в любой момент раунда вы можете потратить жетон переброса. См. «ПЕРЕБРОС» на с. 4.

## 3 ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА

Разместив все 8 кубиков, вы можете, наконец, поговорить! Выполняйте следующие шаги по порядку:

### — СНИЖЕНИЕ ВЫСОТЫ

Независимо от того, что вы делали в текущем раунде, самолёт снижается. Шкала высоты состоит из 7 клеток, соответствующих количеству раундов.

- Сдвиньте шкалу высоты на 1 клетку – на 1000 футов вниз.

- Заберите свои кубики.

Если на экране текущего положения появляется изображение **аэропорта**, а на экране текущей высоты – изображение **самолёта**, переходите к разделу «Конец игры» далее.



В ином случае начните новый раунд!

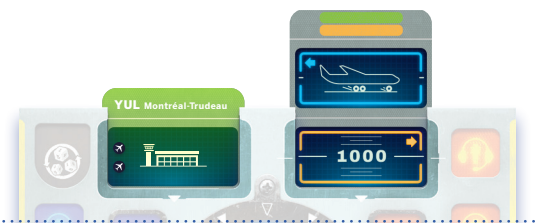


## ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ

### Слишком ранний подлёт к аэропорту

На экране текущего положения появилось изображение **аэропорта**, но на экране текущей высоты изображения **самолёта** нет.

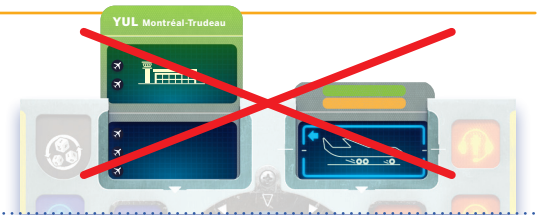
**Вы заходите на второй круг. Вам нужно разыграть ещё раунд (или несколько), не сдвигая шкалу захода на посадку, поэтому снизьте скорость!**



### Недолёт

На экране текущего положения нет изображения **аэропорта**, но на экране текущей высоты появилось изображение **самолёта**.

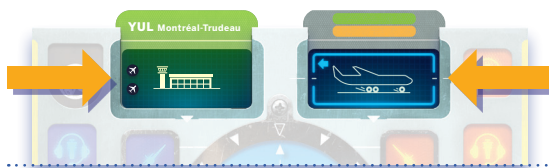
Вы потерпели катастрофу на подлёте к аэропорту и проиграли!



## ФИНАЛЬНЫЙ РАУНД И КОНЕЦ ИГРЫ

Финальный раунд начинается, когда на экране текущего положения появляется изображение **аэропорта**, а на экране текущей высоты появляется изображение **самолёта**.

Вы точно рассчитали время, сумев подлететь так, чтобы остановиться прямо у аэропорта!



## ДВИГАТЕЛЬНЫЙ ОТСЕК

Вы коснулись земли и теперь должны затормозить, чтобы не выйти за пределы взлётно-посадочной полосы!

### ОСТОРОЖНО: формула скорости теперь рассчитывается иначе!

В финальном раунде, разместив 2-й кубик в двигательном отсеке, сравните скорость своего самолёта с **ТОРМОЗНОЙ СИЛОЙ**, а не с положением фишек аэродинамики.

### УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Тормозная сила вашего самолёта (значение слева от красной фишки торможения) не должна быть меньше его скорости (суммы значений кубиков в двигательном отсеке). См. с. 11.

В отличие от закрылков и шасси, вы не обязаны задействовать все тормоза . Однако тормозная сила не может быть меньше **2**, иначе ваш самолёт не сможет остановиться на полосе и потерпит крушение.



### Пример:

В финальном раунде скорость самолёта Лизы и Олега составляет **3 (1+2)**. Лиза ранее задействовала тормоза **2 и 4**. Благодаря этому скорость выходит меньше значения слева от красной фишки торможения, поэтому условие приземления выполнено!



## ФИНАЛЬНЫЙ РАУНД – ПРИЗЕМЛЕНИЕ

В КОНЦЕ ЭТОГО РАУНДА ВЫ ПОБЕДИТЕ, ЕСЛИ:

- А** На шкале захода на посадку нет жетонов самолётов.
- Б** Все переключатели закрылков и шасси находятся в положении «зелёный свет».
- В** Ось самолёта строго горизонтальна.
- Г** После размещения кубиков в двигательном отсеке ваша скорость не больше тормозной силы.

### ПОЗДРАВЛЯЕМ!

Пассажиры аплодируют вам!  
Вы совершили мягкую посадку и победили.



Теперь, отработав посадку в аэропорту Монреаля, откройте **БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ** и отправляйтесь навстречу новым приключениям!

### АВТОР ИГРЫ БЕЗГРАНИЧНО БЛАГОДАРЕН СВОИМ ВТОРЫМ ПИЛОТАМ:

- Оливье ПЕНО – за вдохновение и познания в авиации.
- Жану-Клоду ПЕНО, реальному второму пилоту – за то, что поделился опытом.
- Мишелю ДОМУ – за сотни успешных совместных приземлений.

Спасибо Кристиану, поверившему в этот проект, команде *Scorpion Masqué* за чуткое руководство; Артуру, Робину, Матиасу, Изабелле (и Лоле!) и Давиду за многочасовое тестирование игры и ценные замечания. И, наконец, спасибо всем участникам фестивалей и конвентов, проявившим интерес к «Крутому пику» и согласившимся полетать вместе с нами!

-Люк

### Руководитель студии разработки:

Мануэль Санчес

**Разработчик:** Кристиан Лемэй

**Менеджер проекта:** Оливье Ламонтань

**Художественный руководитель**

**и графический дизайнер:**

Себастьян Бизос

**Бренд-менеджер:** Жозэль Буник

**Перевод и редактирование:** Мэттью Лего

### Русскоязычная версия игры подготовлена компанией Tabletop KZ.

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Татьяне Леонтьевой, Денису Карпенко, Марии Гольской-Диас, Андрею Черепанову, Владиславу Пржигоцкому, Светлане Жолобовой, Елене Даценко, Илье Клеванову и Всеволоду Чернову за помощь в подготовке русскоязычного издания.



Мы финансируем посадку новых деревьев взамен тех, что использовались при производстве наших игр.



## СОВЕТЫ ПО СТРАТЕГИИ

**ВАЖНО:** мы советуем прочитать этот раздел, только если у вас возникли проблемы с посадкой самолёта.

### ■ ОБСУЖДЕНИЕ

Период обсуждения, происходящий перед каждым раундом, крайне важен.

Внимательно посмотрите на шкалу захода на посадку и изучите ситуацию в целом.

Что лучше – пролететь на 0, 1 или 2 клетки?

Что может привести к проигрышу?

Что нужно сделать незамедлительно, а что может подождать?

### ■ КОММУНИКАЦИЯ

В игре «Крутое пике» разрешены 2 вида коммуникации: вербальная (до броска кубиков) и невербальная (посредством размещения своего кубика на соответствующем этапе, как описано ниже).

### ■ РАЗМЕЩЕНИЕ КУБИКОВ

Размещая кубик, вы тем самым выполняете действие на приборной доске, а также обмениваетесь информацией с другим пилотом.

Какой вывод он сможет сделать, если вы разместите кубик с данным значением в указанной клетке в текущий момент игры? Получится ли у вас помочь ему сделать правильный выбор?

Перед размещением кубика вы также можете оценить, что нужно вашему коллеге. Например, если ему требуется выпустить первые закрылки, то вам лучше разместить кубик с большим значением на оси или в двигательном отсеке. Важно поставить себя на место партнёра, чтобы ваш экипаж действовал слаженно.

### ■ ОСЬ

Положение оси самолёта крайне важно.

Если оба пилота отложат размещение кубиков на ось до самого последнего момента, ситуация может стать чрезвычайно опасной и привести к проигрышу.

Однако выравнивание положения оси требуется выполнить только в финальном раунде, при этом числовых ограничений на это действие нет.

### ■ КОНЦЕНТРАЦИЯ

Каждый сброшенный на концентрацию кубик – это потеря 1 действия на приборной доске, поэтому внимательнее относитесь к получению жетонов кофе. Если какой-то из кубиков не понадобится вам в текущем раунде, в какой момент его лучше сбросить? Не стоит тянуть до последнего хода: возможно, жетоны кофе очень пригодятся другому пилоту.

### ■ ОТКЛАДЫВАНИЕ

Выпало слишком много одинаковых кубиков? Или у вас большой выбор из разных значений? Не торопитесь, пусть другой пилот разместит 1-й кубик там, где вы оба влияете на результат (ось и двигательный отсек). Иногда полезно уступать инициативу другому.

### ■ СКОРОСТЬ

Никогда не забывайте о важности скорости.

Иногда критически необходимо пролететь на 0, 1 или 2 клетки. Размещая кубик первым, вы можете с помощью его значения намекнуть, с какой скоростью вы считаете нужным двигаться.

С другой стороны, если на шкале захода на посадку перед вами нет жетонов самолётов, скорость не так важна, а значит, вы можете разместить свой первый кубик где-то ещё.

### ■ ЗАКРЫЛКИ И ШАССИ

Оба этих отсека (и их фишки) оказывают влияние на возможности приземления, поэтому момент их задействования предельно важен. Если вам нужно продвинуться за раунд на 2 клетки, не стоит слишком рано выпускать закрылки! А как быть, если в аэропорту скопились другие самолёты и вам опасно двигаться дальше? Нужно выпустить стойки шасси!

### ■ РАДИО

Расчистка воздушного коридора необходима для продвижения. Убрать самолёты с ближайшей клетки или двух – очень важно, а если самолёт от вас в 5 клетках – спешка уже не так важна.

Планировать заранее – хорошая идея. Освободить шкалу захода на посадку, конечно, полезно... но не стоит делать это в ущерб более неотложным действиям.