

SKY TEAM

Come portare a terra un “Mastodonte” dell’aria.



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 17/02/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

“Gentili passeggeri, qui è il Capitano che vi parla: stiamo iniziando la discesa verso Montreal, dove contiamo di atterrare fra 30 minuti circa: il tempo a terra è buono e la temperatura è di 22°. Vi preghiamo di allacciare le cinture di sicurezza e rimettere i tavolini in posizione eretta!”.

Quante volte abbiamo sentito questa frase durante i nostri viaggi? E se per una volta passassimo anche noi nella cabina di pilotaggio? Questo ora è possibile grazie a **Sky Team**, un gioco da tavolo per due soli partecipanti (Pilota e Copilota) che ha vinto lo Spiel des Jahres nel 2023.

Solitamente abbiamo bisogno di un paio di partite per farci un’idea un po’ più precisa del nuovo gioco che abbiamo appena messo in tavola e capire se può piacerci o meno, ma con [Sky Team](#) è stato... amore a prima vista. Distribuito in Italia da [Asmodée](#), è un collaborativo un po’ particolare, indirizzato a DUE giocatori dai 10-12 anni in su, con una durata di 15 a i 25 minuti (a seconda dello scenario) che permette di fare 2-3 partite in poco tempo, passando da un livello di difficoltà ai successivi.



Foto 1 – L'indicatore di assetto dell'aereo.

Con **Sky Team** avremo il compito di pilotare un aereo di linea e portarlo a terra senza danni nei più famosi aeroporti del mondo, classificati da un colore in base alla difficoltà nel gioco: verde (con atterraggio di routine), giallo (medio, per condizioni eccezionali), rosso (complicato, per piloti d'élite) e nero (difficile, per atterraggi... eroici).

Ci si allena atterrando per prima cosa a Montreal (in omaggio al Canada, patria dell'editore Scorpion Masqué, che è classificato come "pista verde"), poi si può passare pian piano agli altri aeroporti, aggiungendo qualche difficoltà al volo per complicarci la vita e rendere ancor più interessante la nostra partita.

Da notare che l'autore (il francese Luc Rémond, ingegnere specializzato nella produzione farmaceutica e tessile) si è fatto aiutare nella realizzazione del gioco da due veri piloti di aerei di linea che gli hanno suggerito, ovviamente, le operazioni più importanti da eseguire in fase di avvicinamento e nell'atterraggio vero e proprio.

Unboxing



Foto 2 – I componenti di Sky Team.

Aprendo la scatola di **Sky Team** ci colpiscono soprattutto i nove dadi (4 blu, 4 arancioni e 1 nero) e la dozzina di minuscoli segnalini “Aereo” di legno bianco: estraiamo comunque tutti i componenti e iniziamo a “preparare” il “Cruscotto”, eliminando tutti gli inserti (contrassegnati da un “bidone” dell’immondizia) e unendo le due parti a formare una plancia multistrato.

Stessa cosa per le placchette “Cherosene”, “Stagista”, “Freni Antighiaccio” e “Vento”. A completare la dotazione abbiamo un mazzo di carte “Abilità Speciali”, un disco di plastica trasparente per l’Assetto di volo, 1 listello “Quota di volo”, 11 listelli “Aeroporto” e due schermi dietro a cui lanciare i dadi.

Fate attenzione quando estraete le tessere dalle fustelle ad eliminare solo quelle con un “bidone” rosso stampato sopra: tutte le altre servono in partita e non... dovrete quindi correre poi a cercarle fra gli scarti dopo aver letto le prime pagine del regolamento!

I materiali sono di buona fattura, anche se i listelli ci sembrano un po’ fragilini e si possono piegare facilmente se non si fa attenzione: fortunatamente il loro uso è molto limitato e quindi non sono molte le occasioni per manipolarli.



Foto 3 – Dettaglio delle tessere più piccole: a sinistra dell’aereo i 10 “famigerati” interruttori cui facciamo cenno nel testo.

L’unica nota un po’ falsa dei componenti di **Sky Team** sono le micro-tessere “Interruttore” per i Flaps, i Freni e i Carrelli che sono davvero molto piccole e tendono ad incastrarsi nella loro sede: i loro bordi vanno dunque accuratamente puliti da ogni “bavetta” di cartone per aiutarli a scorrere avanti e indietro. Noi alla fine le abbiamo sostituite con dei cubetti presi dalla nostra riserva!

Infine ci sono due libretti, tutti a colori e in italiano: il primo (Procedura di atterraggio) spiega le regole di base mentre il secondo (Registro dei Voli) aggiunge tutte le regole (ed i materiali) necessari per fare atterrare il nostro aereo negli aeroporti più difficili.

Ma basta con i preliminari: dalla torre di controllo ci danno l'OK all'atterraggio e ci indicano quota e direzione per evitare di avvicinarci troppo agli altri aerei in volo sopra l'aeroporto: quindi scusate ma dobbiamo concentrarci sulle procedure necessarie.

Preparazione (Set-Up)

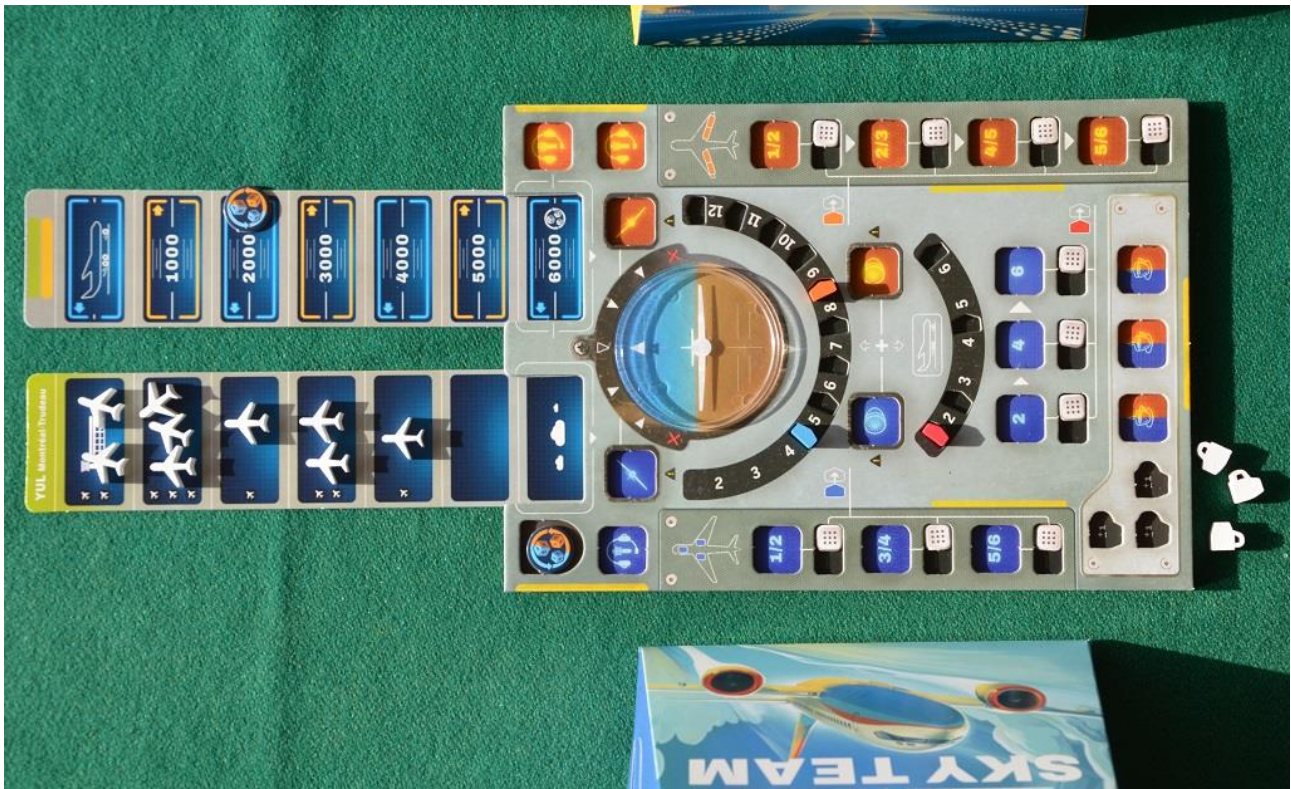


Foto 4 – Ecco come si presenta il tavolo dopo aver preparato il necessario per l'atterraggio a Montreal, il primo, e anche il più semplice, degli aeroporti contenuti nella scatola.

Prepararsi all'atterraggio significa mettere in tavola la plancia Cruscotto, inserire il listello Quota (sul lato compatibile con l'aeroporto scelto), piazzare i segnalini Velocità (blu e arancione) sotto l'indicatore di assetto, posizionare nella prima casella il segnalino dei Freni (rosso), e tappare tutte le Spie verdi con le micro-tessere Interruttore.

A questo punto non ci resta che scegliere una pista (meglio partire con quella consigliata, Montreal), inserire il relativo listello sotto alla plancia e mettere i segnalini bianchi nelle diverse caselle: essi rappresentano gli altri aerei di linea che stanno avvicinandosi a Montreal e che non dobbiamo assolutamente... tamponare se non vogliamo che la nostra carriera finisca troppo presto.

Naturalmente dopo un viaggio noioso anche i piloti hanno bisogno di una sferzata di energia e, (come potete vedere nella foto 5) **Sky Team** fornisce loro persino alcune tazzine di caffè.

Non ci resta che rientrare ai nostri posti (cioè prendere uno schermo per i dadi) e iniziare le operazioni per la procedura di atterraggio. Ogni giocatore riceve 4 dadi "D6" di colore blu (per il Pilota) e Arancione (Copilota) che serviranno a programmare le varie azioni sul cruscotto.

Ma abbiamo già sentito le indicazioni della torre di controllo, quindi possiamo iniziare le manovre di atterraggio: mettiamoci al lavoro.

Il Gioco



Foto 5 – I segnalini utilizzati sul cruscotto per indicare le varie operazioni e pericoli.

I due piloti per prima cosa si accordano sul da farsi (in linea di massima) poi lanciano i loro dadi dietro i rispettivi schermi in modo che non siano visibili all'altra persona: da questo momento è vietato consultarsi e ognuno, a turno, deve posizionare un dado sul Cruscotto seguendo alcune regole ben precise, ma senza alcun ordine o priorità, eventualmente aspettando, per certe azioni, di vedere la mossa dell'altro prima di decidere.

Queste sono le possibilità e le restrizioni:

(1) – Due dadi (uno per colore) devono essere messi nelle caselle Assetto: se hanno lo stesso numero l'aereo continua la sua discesa senza alcuna deviazione, ma se sono diversi il dischetto "assetto" dovrà essere ruotato dalla parte del valore più alto. Se sono MOLTO diversi (3 o più punti di differenza) l'aereo cade a vite verso il suolo e si schianta! Quindi... occhio!

(2) – Due dadi vanno posizionati nelle caselle della velocità e la somma dei loro valori serve ad indicare di quanto ci avvicineremo alla pista: se la somma è superiore al segnalino blu si sposterà il listello di una casella (sotto la plancia), ma se supera il segnalino arancione lo spostamento sarà di 2 caselle. Se invece il totale è inferiore al segnalino blu non ci sarà alcuno spostamento.

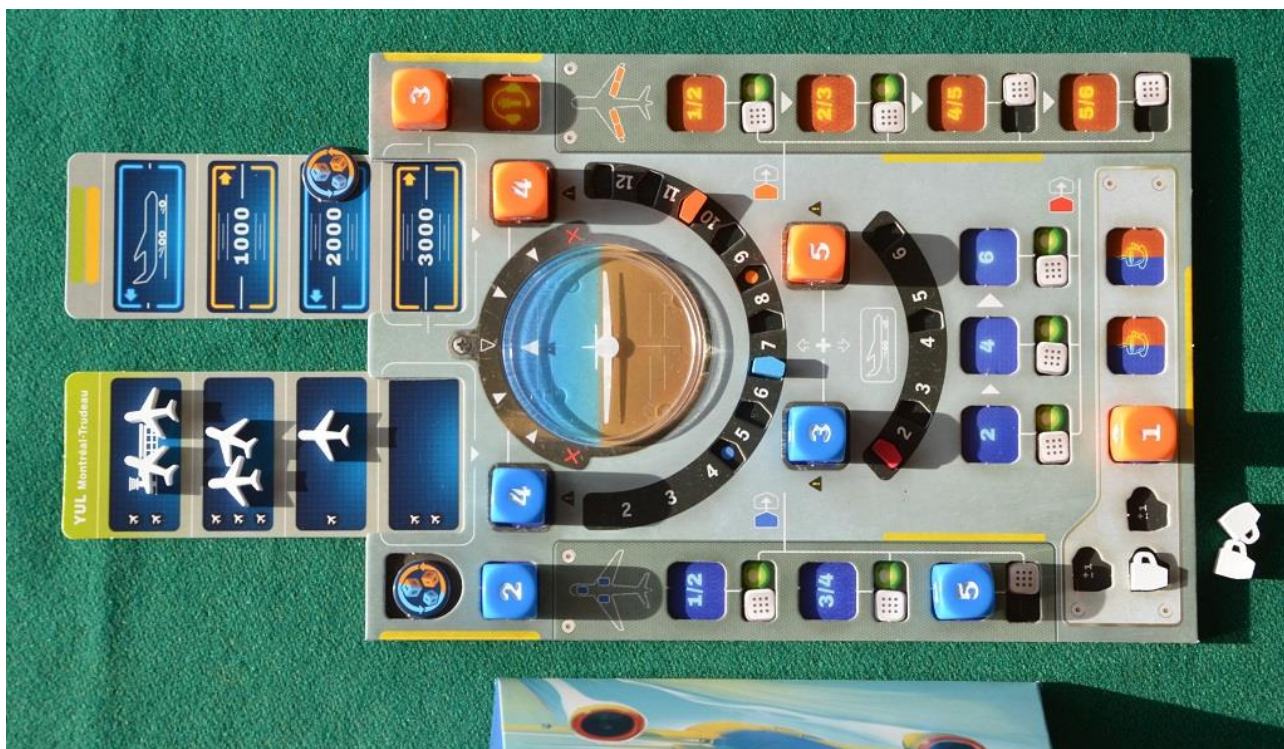


Foto 6 – Continua l'avvicinamento alla pista di Montreal: la quota è scesa a 3000 piedi (circa 1000 metri) e si stanno completando le operazioni sui flaps.

(3) – Gli altri quattro dadi potranno essere usati per:

3.1 – far scendere i carrelli, di competenza del pilota, con 3 caselle blu da coprire nell'ordine che si vuole: 1-2, 3-4 e 5-6;

3.2 – abbassare i flaps (4 postazioni arancioni per il copilota, da coprire in ordine dal più basso al più alto: 1/w2, 2/3, 3/4, 4/5 e 5/6);

3.3 – predisporre i freni (3 postazioni blu per il pilota che richiedono, in sequenza, un "2, un "4" ed un "6");

3.4 – chiedere alla torre di controllo di allontanare gli altri aerei nel corridoio di atterraggio (1 casella Blu e 2 Arancioni): in pratica il valore dei dadi usati in queste caselle serve a togliere dal listello gli aerei nella corrispondente posizione;

3.5 – preparare un caffè (caselle blu/arancioni) da utilizzare per modificare di un punto (per tazza utilizzata) il valore dei dadi.

E' importante ricordare che se non piazzate i quattro dadi indicati ai punti (1) e (2)... ciao ciao! Alla fine del turno l'aereo precipita! Quindi se siete distratti bevetevi un caffè e fate molta attenzione alle vostre azioni.

Quando tutti i dadi sono stati utilizzati si procede con la fase di avvicinamento, spostando il listello Quota di uno spazio (nella Foto 6, per esempio, verrà spinto sotto alla plancia per mostrare 2000 piedi) e il listello Avvicinamento si sposterà di 0-2 spazi a seconda del valore dei dadi messi nella zona Velocità.



Foto 7 – Alcuni “listelli” con vari aeroporti.

Dopo essere atterrati tranquillamente a Montreal per un paio di partite a **Sky Team** vorrete senz'altro cambiare pista per cercare qualcosa di più impegnativo: il gioco contiene 11 listelli Avvicinamento (stampati avanti e dietro con diversi livelli di difficoltà) corrispondenti ad altrettanti aeroporti: ognuno di essi aggiunge qualche elemento extra come, per esempio, i dadi neri, da lanciare prima di iniziare la partita per aggiungere alcuni segnalini bianchi sul listello (oltre a quelli prestampati).

Se poi date un'occhiata più approfondita ai listelli della Foto 7, potete vedere (accanto alla sigla e al nome dell'aeroporto) alcune icone che spiegano quali elementi aggiuntivi debbano essere aggiunti alla plancia Cruscotto.

Bisogna allora consultare il libretto "Registro dei Voli" per sapere cosa prendere e come cambiano le regole con questi nuovi elementi.

Se vogliamo atterrare a Budapest, per esempio, ci serviranno il dado nero (Traffico Intenso) e la plancetta per il "Vento Forte" (li vedete nella Foto 8 qui sotto), inoltre dovremo sottostare ad alcune regole per eseguire delle "Virate" controllate.

Notate inoltre che la lunghezza di alcuni listelli è inferiore o superiore a quella del listello Quota, quindi dovrete regolare la velocità del vostro aereo per equilibrare i due avanzamenti: si deve atterrare infatti vedendo nella finestra del Cruscotto l'ultima casella di entrambi.



Foto 8 – Ultime fasi dell'atterraggio all'aeroporto di Budapest (una pista abbastanza impegnativa, visto che è color rosso): i piloti devono davvero fare attenzione per avvicinarsi alla pista in modo corretto, visto che spira un forte vento.

Altri moduli di **Sky Team** prevedono l'uso di una plancia per il controllo del kerosene nel serbatoio (immaginate che succederebbe se arrivaste vicini all'aeroporto senza più carburante?); l'utilizzo di uno "Stagista" (che ci obbliga ad usare dei dadi per istruirlo); l'utilizzo della plancia "Freni Antighiaccio" per gli aeroporti più freddi; le carte "Abilità Speciale" che ci possono aiutare grazie all'esperienza fatta; ecc.

Le ultime pagine del "Registro dei Voli" ci mostrano ben 21 scenari diversi (6 verdi, 7 arancioni, 5 rossi e 3 neri) che vi consigliamo di provare nell'ordine scelto dall'autore, in modo da imparare senza troppa fatica a maneggiare il vostro aereo in tutte le situazioni.

Il volo termina comunque, come anticipato, quando l'ultima casella dei listelli Quota e Avvicinamento appaiono INSIEME nelle due "finestre" della plancia Cruscotto. Se questo non succede... beh sapete già la risposta!!!

“Gentili passeggeri, siamo atterrati a Montreal in anticipo di circa 10 minuti sull’orario previsto: vi ringraziamo per avere scelto la nostra Compagnia e ci auguriamo di avervi nuovamente a bordo prossimamente: vi preghiamo di restare seduti e con le cinture allacciate fino a che l’aeromobile non si fermerà al punto di sbarco. Buona permanenza”.

Qualche considerazione e suggerimento

Sky Team non è un simulatore di volo, quindi non aspettatevi di eseguire azioni molto realistiche: per queste cose ci sono ottimi programmi per il vostro PC, mentre qui vogliamo semplicemente divertirvi e sentirci tutti un po’ piloti.

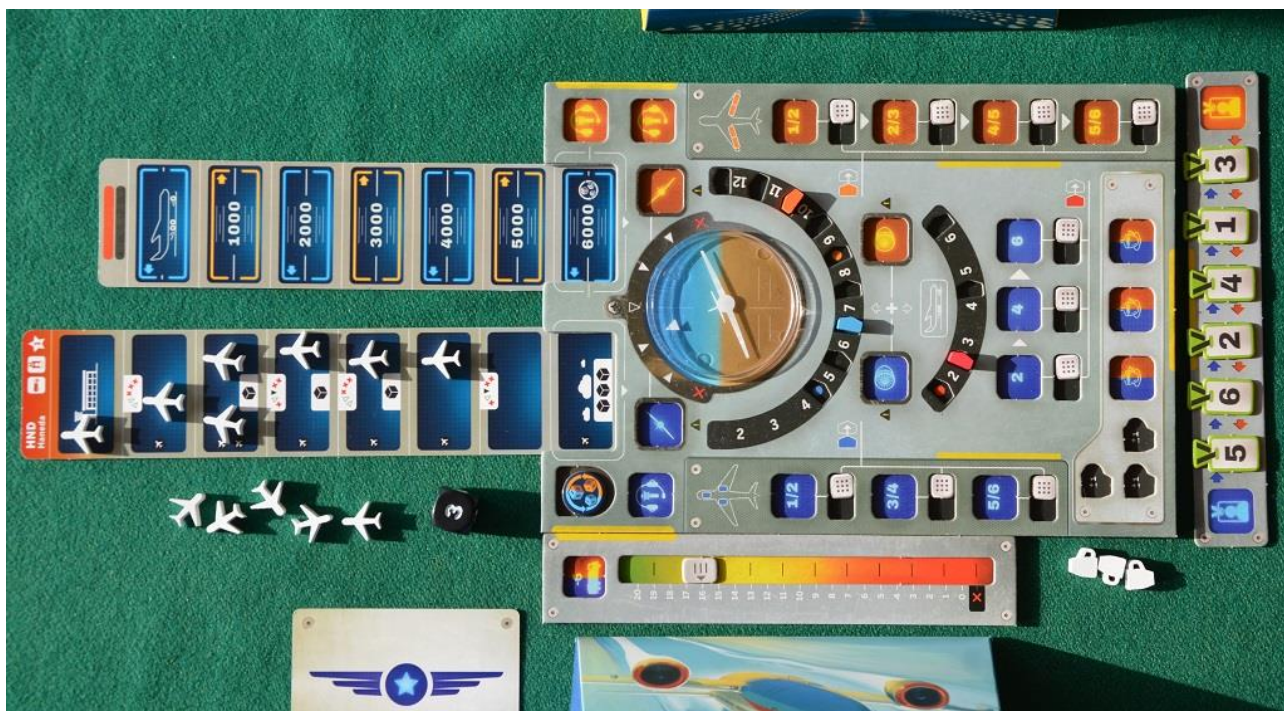


Foto 9 – Atterrare a Tokyo è piuttosto impegnativo: dobbiamo tener conto del carburante (listello in basso), del traffico aereo intenso (dado nero), dobbiamo istruire un apprendista (listello a destra) e tener conto del vento e dell’assetto.

La cosa più importante è trovare un buon affiatamento fra piloti: prima di iniziare un turno mettetevi d’accordo sulle priorità, pur sapendo che due dadi a testa dovranno andare all’assetto e alla velocità: le altre operazioni invece devono essere programmate, possibilmente, perché influiscono sul gioco.

Abbassare 1-2-3 carrelli, per esempio, fa spostare il segnalino blu di 1-2-3 spazi sul tracciato della velocità, rendendo sempre più difficile stare “fermi” (se serve). Attivare 1-2-3-4 flap significa spostare di 1-2-3-4 caselle il segnalino arancione, rendendo sempre più difficile il movimento di due spazi a turno.

Se non avete attivato i tre dadi dei freni il segnalino rosso sarà ancora fermo sulla casella “2” e il vostro atterraggio sarà fortemente compromesso: una volta sulla pista infatti il valore dei due dadi sulle caselle freno non devono superare il valore della casella col segnalino rosso. Se esso raggiunge il 6 (dopo aver utilizzato i tre dadi) è abbastanza facile frenare, ma se è rimasto su 2 vi servono due dadi da “1” o l’aereo va fuori pista!



Foto 10 – La scatola di Sky Team.[/caption]

Se è in uso la plancia del carburante dovreste mettere un dado di valore molto basso sull'apposito spazio, facendo scendere il segnalino di quel valore: se non avete messo il dado il segnalino si sposta automaticamente di 6 spazi e se raggiunge la “x” finale... addio!

La cosa più importante a **Sky Team** resta l'Assetto: vi consigliamo di usare il vostro primo dado in questa posizione (solitamente un “3” o un “4”) per dare al compagno la possibilità di equiparlo immediatamente: così il vostro aereo procederà regolarmente sulla rotta prestabilita, ma se dovesse anche deviare di una “tacca” penserete a riequilibrarlo nel turno successivo.

Infine due parole sui “bonus”: ce ne sono di due tipi:

- (a) – gettoni che permettono di rilanciare 1 o più dadi;
- (b) – tazzine di caffè che modificano il valore di un dado.

Non abbiate troppa fretta di utilizzarli e prima di farlo analizzate accuratamente la situazione e la vostra “disponibilità” di dadi, poi fate in modo che, se è in difficoltà, sia il compagno ad accedere a questi bonus. Se invece siete voi ad averne veramente bisogno, allora non esitate.

Commento finale

La durata media di una partita a **Sky Team** è di circa 20 minuti, cosa che rende il gioco appetibile a tutti: non avremo neppure bisogno di stressare troppo i nostri neuroni, anche se, nelle piste più impegnative, bisognerà pensare bene alle singole mosse e avere un po' di fortuna con i dadi per avere i valori giusti.

Pur essendo un gioco “collaborativo” qui non c'è il pericolo del “Giocatore Alfa” (cioè quello che vuole imporsi a tutti i costi): possiamo dirci quel che vogliamo ad inizio turno, ma poi ognuno deve decidere da solo cosa sia meglio per portare il velivolo a terra senza pericoli.

Un po' di affiatamento è comunque necessario per capirsi bene nel briefing e lasciare al compagno di gioco il maggior numero di possibilità per la sua mossa.

Abbiamo ormai eseguito una trentina di atterraggi (usando anche aeroporti supplementari trovati sul Web o forniti dalle riviste del ramo) con una decina di squadre diverse e non abbiamo mai perso la voglia di riprovare **Sky Team**: e finalmente, per una volta, siamo stati persino tutti d'accordo sulla scelta dei giudici dello Spiel des Jahres.