

MAYDAY PROTOCOL

MANUEL DU COPILOTE V1.0

✈️ ATERRIR L'AVION

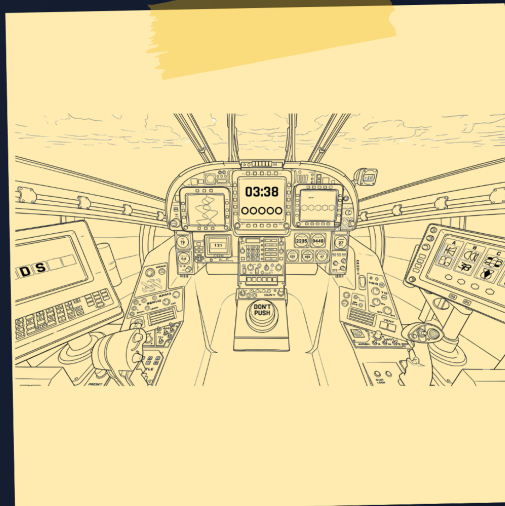
Bienvenue à bord !

Dans Atterrissage d'Urgence, le Pilote est dans le cockpit, regardant un tas d'écrans remplis de puzzles qu'il n'a aucune idée comment résoudre. Heureusement, le Copilote (c'est vous !) a le manuel. Chaque règle, chaque étape, chaque petit détail... mais vous ne pouvez pas voir le cockpit.

Souvenez-vous :

- ✓ Pilote = Voit tout mais ne sait rien
- ✓ Copilote = Sait tout mais ne voit rien

Votre mission est simple : Dire les bonnes choses, au bon moment, dans le bon ordre... et essayez de ne pas paniquer.

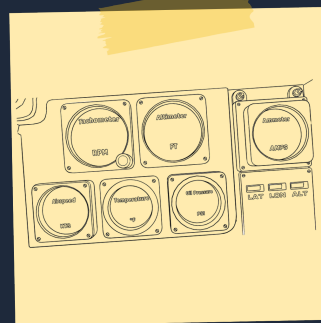


✖️ SYSTÈME DE PUZZLES

Chaque niveau peut vous lancer jusqu'à 10 puzzles, parfois en même temps. Ne vous inquiétez pas, ils n'interagissent pas entre eux ; chacun est son propre petit problème.

Certains puzzles demanderont des valeurs des instruments du cockpit, alors n'oubliez pas de demander au Pilote les lectures comme : Oil Pressure, Airspeed, Altimeter, Tachometer, Fuel, Temperature, Ammeter

Il n'y a qu'une seule règle stricte : Le Protocole de Stabilisation Finale (le Puzzle Final) doit toujours être résolu en dernier. Tout le reste ? Résolvez dans l'ordre que vous voulez.



🎯 COMMENT GAGNER UN NIVEAU

- ◆ Résolvez tous les puzzles actifs
- ◆ Terminez le puzzle final (Protocole de Stabilisation Finale)
- ◆ Et faites tout avant que le chronomètre n'atteigne zéro

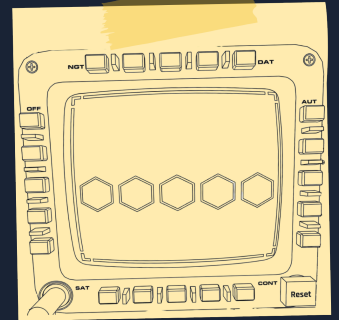
🌟 COMMENT PERDRE

- ◆ Le chronomètre expire
- ◆ OU vous atteignez le nombre maximum d'erreurs

Le Pilote voit quatre côtés d'un panneau : Haut, Droite, Bas, Gauche. Chaque côté contient 5 boutons. Chaque bouton a une couleur de fond et un nom de couleur écrit dessus.

Votre tâche : En utilisant les valeurs des instruments et les règles de ce manuel, déterminez quelles 5 couleurs doivent être pressées, et dans quel ordre.

Le premier bouton de couleur restant est le premier bouton de couleur inutilisé de haut en bas dans les boutons disposés verticalement, et de gauche à droite dans les boutons disposés horizontalement.



CHOISISSEZ QUEL CÔTÉ RÉSOUDRE

VÉRIFIEZ CECI...	OUI →	NON →
Oil Pressure < 40?	Résolvez côté HAUT	▼ Allez à la ligne suivante
Airspeed > 120?	Résolvez côté DROITE	▼ Allez à la ligne suivante
Altimeter > 8000?	Résolvez côté BAS	Si tout NON → Résolvez GAUCHE

CONSTRUISEZ LA SÉQUENCE DE 5 COULEURS

⚠ *Règle :* Regardez toujours uniquement les couleurs que vous n'avez pas encore utilisées. Si une couleur a été utilisée, passez à la règle suivante. Chaque couleur ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Position 1 (Premier Hexagone)

1. Si le bouton vert a "Noir" → **Sélectionnez bouton vert**
2. Si le bouton jaune n'a pas "Noir" → **Sélectionnez bouton jaune**
3. Si le bouton noir n'a pas "Vert" → Sélectionnez bouton noir
4. Si aucun des précédents → **Sélectionnez bouton bleu**

Position 2 (Deuxième Hexagone)

1. Si le bouton rouge a "Bleu" → **Sélectionnez bouton rouge**
2. Si le bouton jaune a "Bleu" → **Sélectionnez bouton jaune**
3. Si le bouton noir a "Vert" → Sélectionnez bouton noir
4. Si aucun des précédents → Sélectionnez première couleur restante

Position 3 (Troisième Hexagone)

1. Si le bouton rouge a "Vert" → **Sélectionnez bouton rouge**
2. Si le bouton bleu n'a pas "Rouge" → **Sélectionnez bouton bleu**
3. Si le bouton vert n'a pas "Rouge" → **Sélectionnez bouton vert**
4. Si aucun des précédents → Sélectionnez première couleur restante

Position 4 (Quatrième Hexagone)

1. Si le bouton jaune a "Rouge" → **Sélectionnez bouton jaune**
2. Si le bouton noir a "Jaune" → Sélectionnez bouton noir
3. Si aucun des précédents → Sélectionnez première couleur restante

Position 5 (Cinquième Hexagone)

Il ne reste qu'une couleur → **Sélectionnez le dernier bouton de couleur restant**

Le Pilote voit un écran LCD, des boutons GAUCHE/DROITE, ENTRÉE, et des icônes de cockpit pour l'extincteur, les cartouches éclairantes et la bouteille d'oxygène.

Votre tâche : Déterminez quelle fréquence doit être sélectionnée en fonction du comptage d'équipement et des valeurs des instruments.



Choisissez le Bon Tableau :

- ◆ Extincteur = 1 et Cartouches Éclairantes < 3 ? → **TABLEAU A**
- ◆ Cartouches Éclairantes ≥ 3 ou Bouteille d'Oxygène ≥ 2 ? → **TABLEAU B**
- ◆ Sinon → **TABLEAU C**

TABLEAU A

EXTINCTEUR = 1 ET
CARTOUCHES ÉCLAIRANTES < 3

Ammeter > 15	121.5
Ammeter ≤ 15 et Altimeter > 8000	118.1
Altimeter ≤ 8000 et Bouteille d'Oxygène ≥ 2	127.3
Airspeed > 120	124.8
Si aucun des précédents	132.9

TABLEAU B

CARTOUCHES ÉCLAIRANTES ≥ 3 OU
BOUEILLE D'OXYGÈNE ≥ 2

Airspeed > 150	119.2
Oil Pressure < 40	125.4
Bouteille d'Oxygène = 3	128.6
Cartouches Éclairantes = 4	130.1
Si aucun des précédents	122.8

TABLEAU C

TOUS LES AUTRES CAS

Altimeter > 10000	121.5
Tachometer > 2500	118.1
Cartouches Éclairantes = 2	127.3
Bouteille d'Oxygène = 1	124.8
Si aucun des précédents	119.2

Le Pilote voit une grille 8x8 avec 2 avions ennemis cachés et 2 bombes. Le Pilote peut voir ses propres avions (1x2 et 1x3) révélés sur le plateau.

Votre tâche : Demandez au Pilote les positions de ses avions, trouvez le tableau de scénario correspondant, et guidez-le vers les avions ennemis tout en évitant les bombes.

Les cellules vertes sont les positions des avions que le Pilote voit. Les cellules rouges sont les positions ennemies que le Pilote doit cibler. Évitez les bombes !

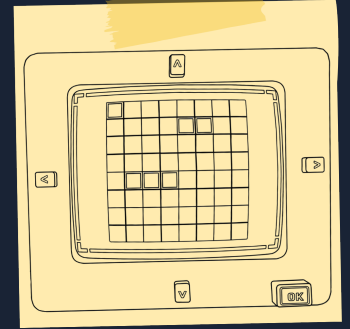


TABLEAU 1

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

TABLEAU 2

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

TABLEAU 3

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

TABLEAU 4

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

TABLEAU 5

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

TABLEAU 6

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

TABLEAU 7

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

TABLEAU 8

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

TABLEAU 9

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

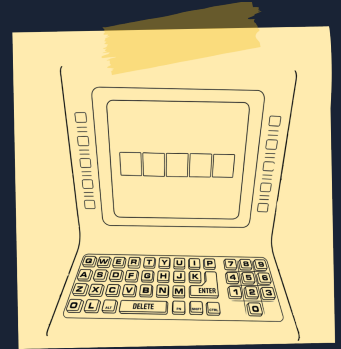
TABLEAU 10

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

Le Pilote voit un écran de saisie en deux étapes : d'abord un mot de 5 lettres, puis un nombre de 5 chiffres doit être saisi.

Votre tâche : En fonction des lectures des instruments, identifiez le bon tableau et guidez le Pilote pour saisir un mot et un nombre qu'il peut taper.

Demandez les mots listés dans l'ordre. Le Pilote vérifie les lettres ; le premier mot qu'il peut taper est saisi, et appuyer sur ENTRÉE complète la phase.



PHASE 1 — SAISIE DE MOT (5 LETTRES)

Le Pilote tapera un mot de 5 lettres en utilisant les lettres activées sur le clavier.

Tableau	Condition	Mots (Essayez dans l'ordre)
A	Fuel > 20 ET Altimeter < 5000	BRAKE, CLIMB, SPEED, FORCE, POWER, WINGS
B	Fuel ≤ 20 OU Airspeed > 150	FLAPS, DRIFT, STALL, PITCH, RADIO, TOWER
C	Tachometer > 2500	BOOST, ROTOR, MOTOR, VAPOR, CARGO, PANEL
D	Oil Pressure < 40	CHECK, RESET, ALERT, FAULT, ERROR, ABORT
E	<i>Si aucun des précédents</i>	COAST, GLIDE, HOVER, LEVEL, ORBIT, FLOAT

PHASE 2 — SAISIE DE NOMBRE (5 CHIFFRES)

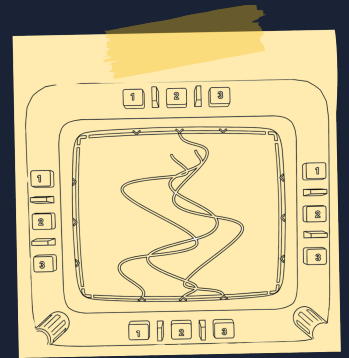
Le Pilote tapera un nombre de 5 chiffres en utilisant les chiffres activés sur le pavé numérique.

Tableau	Condition	Nombres (Essayez dans l'ordre)
A	Altimeter > 8000	29920, 30120, 30450, 29780, 30010, 29850
B	Airspeed > 130	28950, 29430, 29670, 28820, 29150, 28760
C	Fuel < 15	27890, 28230, 27560, 28010, 27920, 27650
D	Temperature > 250	30870, 31020, 30560, 31150, 30920, 31080
E	<i>Si aucun des précédents</i>	29450, 29580, 29720, 29340, 29810, 29670

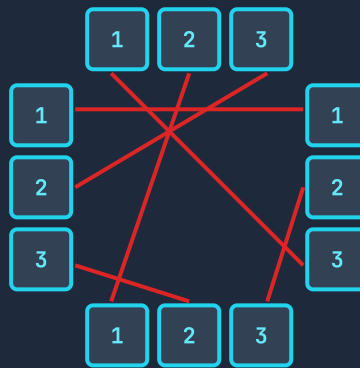
Ce puzzle se compose de deux phases. La Phase 1 est entièrement réalisée par le Pilote. La Phase 2 est résolue avec vos conseils basés sur le choix du Pilote.

Tâche : Découvrez quel nombre le Pilote a choisi en Phase 1 (1 / 2 / 3) et dites-lui les bonnes connexions basées sur ce résultat.

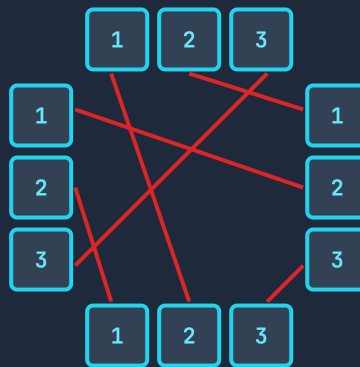
Le Pilote suit la bonne ligne depuis le bouton 2 en haut et sélectionne le nombre vers lequel elle mène. Le nombre sélectionné détermine quel tableau utiliser.



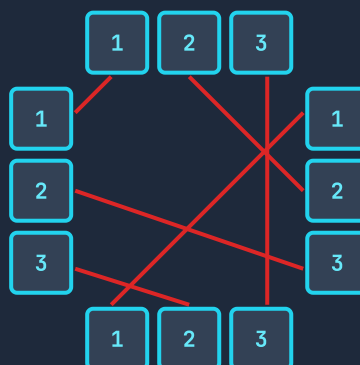
SI LE PILOTE A CHOISI 1 → TABLEAU 1



SI LE PILOTE A CHOISI 2 → TABLEAU 2

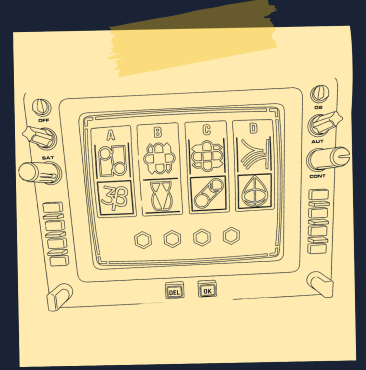


SI LE PILOTE A CHOISI 3 → TABLEAU 3



Ce puzzle consiste à trouver les bonnes couleurs en utilisant la matrice de collision de formes.

Tâche : Trouvez les formes que le Pilote lit dans chaque colonne du tableau et dites-lui la bonne couleur.



R = Rouge B = Bleu Y = Jaune G = Vert P = Violet O = Orange K = Noir I = Rose

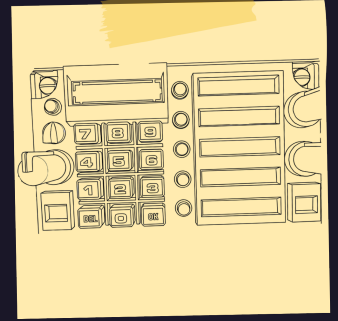
Forme supérieure = En-têtes de colonne | Forme inférieure = En-têtes de ligne | Intersection = Couleur

#																					
	R	B	G	P	Y	O	K	I	G	B	R	Y	P	O	K	I	B	G	R	Y	
	B	Y	P	O	K	I	R	G	B	Y	P	O	K	I	R	G	B	Y	P	O	
	G	P	K	I	R	B	Y	O	G	P	K	I	R	B	Y	O	G	P	K	I	
	P	O	I	G	B	Y	R	K	P	O	I	G	B	Y	R	K	P	O	I	G	
	Y	K	R	B	O	G	P	I	Y	K	R	B	O	G	P	I	Y	K	R	B	
	O	I	B	Y	G	P	K	R	O	I	B	Y	G	P	K	R	O	I	B	Y	
	K	R	Y	R	P	K	I	B	G	O	Y	R	P	K	I	B	G	O	Y	R	
	I	G	O	K	I	R	B	Y	P	G	O	K	I	R	B	Y	P	G	O	K	
	G	B	G	P	Y	O	B	P	R	K	I	Y	O	B	P	R	K	I	Y	O	
	B	Y	P	O	K	I	O	G	K	B	R	Y	P	O	K	I	B	G	R	Y	
	R	P	K	I	R	B	Y	O	I	R	G	B	P	Y	O	K	I	R	G	B	
	Y	O	I	G	B	Y	R	K	Y	Y	B	P	O	K	I	R	G	B	P	O	
	P	K	R	B	O	G	P	I	O	P	P	O	K	I	R	B	Y	G	P	K	
	O	I	B	Y	G	P	K	R	B	O	Y	K	K	R	B	Y	P	G	O	R	
	K	R	Y	R	P	K	I	B	P	K	O	I	R	B	G	Y	P	K	I	B	
	I	G	O	K	I	R	B	Y	R	I	K	R	B	Y	Y	P	O	K	I	R	
	B	B	G	P	Y	O	G	P	K	B	I	G	Y	P	P	O	R	B	G	Y	
	G	Y	P	O	K	I	O	G	I	G	R	B	G	G	K	K	B	Y	P	O	
	R	P	K	I	R	B	Y	O	Y	R	G	P	P	O	I	I	G	P	K	I	
	Y	O	I	G	B	Y	R	K	O	Y	B	O	K	R	B	R	Y	O	I	G	



Ce puzzle est activé aléatoirement pendant la session. Vous ne savez jamais quand cela va arriver. Lorsqu'il est activé, la lumière devient rouge et une alarme retentit. Le Pilote a **30 secondes** pour entrer le bon code à 3 chiffres.

Votre tâche : Trouvez le bon code au moment où le Pilote signale une activation et dites-le rapidement. Rappelez-vous, vous avez 30 secondes pour résoudre.



Faites attention au numéro d'activation ! Pour la première activation, utilisez le Tableau 1. Pour la deuxième activation, utilisez le Tableau 2. Pour la troisième activation, utilisez le Tableau 3.

1ÈRE ACTIVATION

Vérifiez la valeur de OIL PRESSURE

0 - 12	950
12.5 - 24	875
25 - 37	780
37.5 - 49	640
50 - 62	520
62.5+	410

2ÈME ACTIVATION

Vérifiez la valeur de TEMPERATURE

0-83	320
84-166	485
167-249	590
250-333	715
334-416	840
417+	960

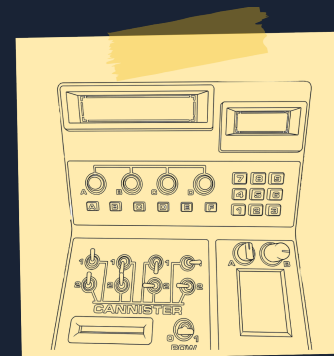
3ÈME ACTIVATION

Vérifiez la valeur de TACHOMETER

0-500	105
501-1000	230
1001-1500	355
1501-2000	470
2001-2500	615
2501+	750

Ce puzzle se compose de trois phases qui doivent être complétées dans l'ordre.

Votre tâche : Définissez les positions des interrupteurs en fonction de la couleur que le Pilote voit, résolvez la séquence LED, entrez les 4 bonnes lettres, et enfin trouvez le code du pavé numérique.



PHASE 1 — CONFIGURATION DES INTERRUPTEURS

Le Pilote voit une de ces couleurs sur le panneau de couleur : Jaune, Rouge, Vert ou Bleu. Dites au Pilote les positions des interrupteurs de la colonne correspondante.

Interrupteur	Jaune	Rouge	Vert	Bleu
1	Haut	Bas	Gauche	Droite
2	Bas	Droite	Haut	Gauche
3	Gauche	Haut	Droite	Bas
4	Haut	Gauche	Bas	Droite
5	Droite	Bas	Haut	Gauche
6	Bas	Haut	Gauche	Haut
7	Gauche	Droite	Bas	Haut
8	Droite	Gauche	Droite	Bas

PHASE 2 — SÉQUENCE LED + LETTRES

Les boutons LED s'allument en séquence. Le Pilote dit l'ordre. Dites au Pilote les bonnes lettres basées sur la séquence.

1-2-3-4	ABCD	1-2-4-3	ACBE
1-3-2-4	BADC	1-3-4-2	BDAF
1-4-2-3	CAEB	1-4-3-2	CEAD
2-1-3-4	DBFA	2-1-4-3	DFBC
2-3-1-4	EACF	2-3-4-1	ECFA
2-4-1-3	FBDC	2-4-3-1	FDBE
3-1-2-4	ADEF	3-1-4-2	BCFD
3-2-1-4	CBAE	3-2-4-1	DAFB
3-4-1-2	EFCA	3-4-2-1	FEDB
4-1-2-3	AEBC	4-1-3-2	BFGD
4-2-1-3	CDEA	4-2-3-1	DCBF
4-3-1-2	EBFC	4-3-2-1	FADE

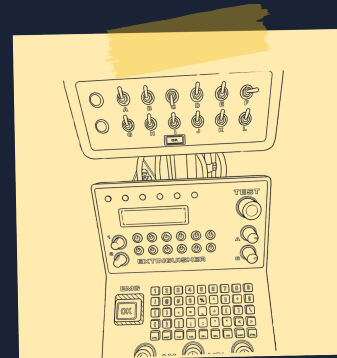
PHASE 3 — CODE DU PAVÉ NUMÉRIQUE

Le Pilote voit l'un de ces nombres. Entrez le code correspondant.

1234	4321	1357	7531
2468	8642	2847	4782
3159	9513	3698	8963
4126	6214	4789	9874
5283	3825	5917	7195
6542	2456	7361	1637

Ce puzzle a deux phases.

Tâche : Déterminez les bonnes positions des interrupteurs inférieurs en fonction des supérieurs, puis, en fonction du nombre de lumières vertes, trouvez la bonne plage d'instrument et dites au Pilote les 4 boutons de direction et 3 touches du clavier.



PHASE 1 — POSITIONS DES INTERRUPTEURS INFÉRIEURS EN FONCTION DES SUPÉRIEURS

Le Pilote voit 6 interrupteurs en haut et 6 en bas. En fonction des positions des interrupteurs supérieurs, réglez les 6 interrupteurs inférieurs aux bonnes positions. Les interrupteurs sont lus de gauche à droite.

Demandez combien de lumières rouges sont allumées à côté des interrupteurs. Si **2 rouges** → **TABLEAU A** | **1 rouge** → **TABLEAU B** | **0 rouge** → **TABLEAU C**

Combien de fois direction vue ?	Tableau A (2 Rouges)				Tableau B (1 Rouge)				Tableau C (0 Rouge)			
	Positions supérieures				Positions supérieures				Positions supérieures			
	Haut	Bas	Gch	Drt	Haut	Bas	Gch	Drt	Haut	Bas	Gch	Drt
Si direction vue 1ère fois	Bas	Haut	Drt	Gch	Gch	Drt	Bas	Haut	Drt	Gch	Haut	Bas
Si direction vue 2ème fois	Drt	Gch	Haut	Bas	Haut	Bas	Gch	Drt	Bas	Haut	Drt	Gch
Si direction vue 3ème fois	Gch	Drt	Bas	Haut	Bas	Haut	Drt	Gch	Haut	Bas	Gch	Drt
Si direction vue 4ème fois	Haut	Bas	Gch	Drt	Drt	Gch	Haut	Bas	Gch	Drt	Bas	Haut
Si direction vue 5ème fois	Bas	Haut	Drt	Gch	Gch	Drt	Bas	Haut	Drt	Gch	Haut	Bas
Si direction vue 6ème fois	Drt	Gch	Haut	Bas	Haut	Bas	Gch	Drt	Bas	Haut	Drt	Gch

Lorsque toutes les directions sont entrées correctement, les lumières vertes s'allument.

PHASE 2 — INSTRUMENT + DIRECTION + CLAVIER

Si 0-2 lumières vertes → Temperature | 3-4 lumières vertes → Fuel | 5-6 lumières vertes → Tachometer valeur.

Si 0-2 lumières vertes sont allumées

Temperature ≤ 200	Rangée sup 2:Gch, Rangée sup 5:Bas, Rangée inf 1:Drt, Rangée inf 4:Haut et 1 @ }
200 < Temperature ≤ 350	Rangée sup 1:Drt, Rangée sup 3:Haut, Rangée inf 5:Gch, Rangée inf 6:Bas et # \$ [
Temperature > 350	Rangée sup 4:Bas, Rangée sup 6:Gch, Rangée inf 2:Haut, Rangée inf 3:Drt et % ^]

Si 3-4 lumières vertes sont allumées

Fuel ≤ 10	Rangée sup 3:Haut, Rangée sup 5:Drt, Rangée inf 1:Bas, Rangée inf 4:Gch et 2 & (
10 < Fuel ≤ 20	Rangée sup 1:Gch, Rangée sup 4:Bas, Rangée inf 2:Drt, Rangée inf 6:Haut et * ! {
Fuel > 20	Rangée sup 2:Haut, Rangée sup 6:Gch, Rangée inf 3:Bas, Rangée inf 5:Drt et) -

Si 5-6 lumières vertes sont allumées

Tachometer ≤ 2100	Rangée sup 1:Bas, Rangée sup 3:Drt, Rangée inf 2:Gch, Rangée inf 5:Haut et 3 = :
2100 < Tachometer ≤ 2400	Rangée sup 2:Drt, Rangée sup 4:Gch, Rangée inf 1:Haut, Rangée inf 6:Bas et + _ ;
Tachometer > 2400	Rangée sup 5:Haut, Rangée sup 6:Bas, Rangée inf 3:Drt, Rangée inf 4:Gch et 4 " <

Ce puzzle est l'étape finale de la session. Il n'est pas activé tant que tous les autres puzzles ne sont pas résolus.

Votre tâche : En fonction du temps restant, déterminez la bonne position du levier gauche et la bonne direction du joystick droit.

Après avoir réglé les leviers, dites au Pilote d'appuyer sur le grand bouton **PUSH** au centre pour terminer la séquence.



⚠ CRITIQUE : Vérifiez le temps restant → identifiez la ligne correspondante → dites au Pilote les bonnes positions pour les deux leviers.

TEMPS RESTANT	LEVIER GAUCHE	LEVIER DROIT (JOYSTICK)
0:00 - 0:30	Position 1	Sud (S)
0:31 - 1:00	Position 2	Sud-Ouest (SO)
1:01 - 1:30	Position 2	Sud-Est (SE)
1:31 - 2:00	Position 3	Ouest (O)
2:01 - 2:30	Position 3	Est (E)
2:31 - 3:00	Position 3	Nord (N)
3:01 - 3:30	Position 4	Nord-Ouest (NO)
3:31 - 4:00	Position 4	Nord-Est (NE)
4:01 - 4:30	Position 5	Nord (N)
4:30+	Position 5	Nord-Est (NE)