



# AIR FORCE 60

Un agradecimiento especial al Sr. Wirojana Noyvilai, director de la división de capacitación en mantenimiento de aeronaves, por su participación y verificación de los números.

Air Force 60 es un juego educativo de cartas de aviones y está destinado a familiarizar a los jugadores con diferentes tipos de aviones junto con sus parámetros, funciones y país de fabricación. Es adecuado para mayores de 8 años.

Las unidades no están incluidas en las cartas sino en la carta Guía de Unidades. La velocidad máxima se da en dos unidades: kph (km/h) y knots, kph/knots. Knots se utiliza en la aviación, mientras que los jugadores están más familiarizados con los kph. Los jugadores deben acordar si usar kph o knots antes de comenzar el juego.

2 a 6 jugadores pueden jugar el juego. Ellos pueden jugar en equipos o jugarán individualmente.

## **El número más alto gana**

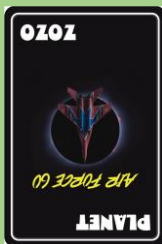
En este juego, hay 8 parámetros (dimensiones y rendimiento) en 8 filas. El jugador con el número más alto gana la ronda y puede llamar al parámetro de la siguiente carta. Antes de comenzar el juego, los jugadores deben decidir quién comienza primero y cuántos parámetros se llamarán en cada ronda durante todo el juego. Puede ser 1, 3, 5 o 7.

## Repartir las cartas

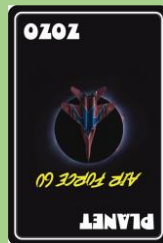
Si hay 2 jugadores, cada jugador tendrá 30 cartas cada uno. Pon las cartas boca abajo en una o dos o tres pilas. Tome una de las cartas superiores y decida qué parámetro llamar. Aquí necesita tener algún conocimiento sobre su avión. ¿Crees que tiene una gran envergadura o diámetro de rotor ( $\emptyset$ )?

O si crees que es una de las más pesadas o de mayor alcance, etc. No sabes qué carta tiene tu oponente. Si tienes suerte, tu parámetro es más alto y ganas la carta del otro jugador y será tu turno nuevamente. los jugadores pueden continuar hasta que hayan jugado todas las cartas de la pila. Si el jugador A gana la ronda, entonces el jugador A gana la carta del jugador B. Las cartas que se ganan, se las pone al lado en una nueva pila.

Al final, el jugador que tiene más cartas es el ganador.



Player A

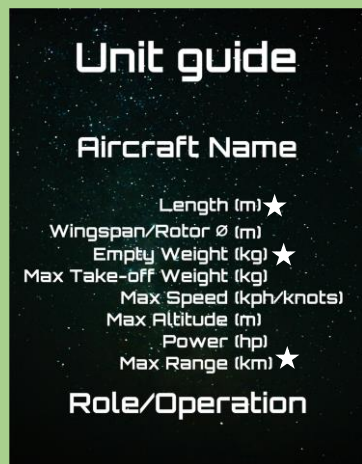


Player B

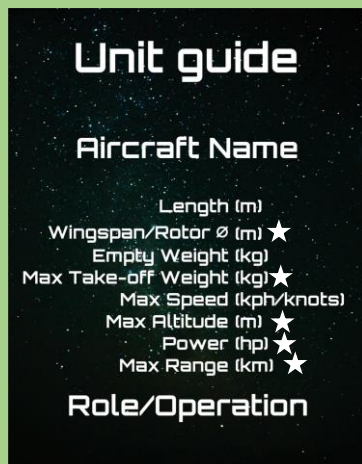


Si ambos jugadores han decidido un parámetro, gana el más alto. Si son 3 parámetros, entonces el ganador debe tener al menos 2 parámetros más altos.

Si tiene 5 o 7 parámetros, entonces debe tener al menos 3 o 4 parámetros más altos. Lo mejor de 3, lo mejor de 5, lo mejor de 7.



Lo mejor entre 3



Lo mejor entre 5



Lo mejor entre 5

El jugador A elige aleatoriamente el parámetro o parámetros que tienen el potencial de superar el parámetro del otro jugador. Por ejemplo, Velocidad máxima para aviones de combate o Peso o Envergadura para aviones grandes.

Tenga en cuenta que tener el parámetro más grande no significa necesariamente que su avión sea mejor. Los aviones tienen diferentes roles. Un gran avión de pasajeros no es adecuado para el combate y un avión de combate no es adecuado para pasajeros.

## Cartas en la mano

Los jugadores también pueden usar su imaginación para idear otras formas de jugar, como sostener las cartas en la mano. Pueden tener 3 cartas en la mano, una carta de la parte superior de cada pila como se indica arriba. En este caso tienes 3 cartas para elegir cuando el otro jugador pide uno o más parámetros de una carta o más. Si te quedan 2 pilas, solo puedes tener 2 cartas.

## Prueba

El juego también se puede utilizar como tarjetas didácticas para cuestionarios.

Después de que los jugadores hayan jugado el juego varias veces, estarán familiarizados con todos los aviones. Simplemente cubra la parte inferior de la carta con Unit Guide y pregúntele al otro jugador el nombre, el país del fabricante, la función/operación y los parámetros. Vea si reconocen y recuerdan.



## En breve

Repartir las cartas. 2 jugadores: 30 cartas cada uno.

Coloque las cartas en 1, 2 o 3 pilas boca abajo.

Tome una tarjeta y llame al parámetro que cree que es alto, por ejemplo, Max Speed. Si el parámetro del jugador B es más bajo que el tuyo, ganas la carta y tomas la siguiente carta y vuelves a llamar a un parámetro. Si el parámetro del jugador B es más alto, entonces el jugador B gana su tarjeta y elegirá qué parámetro llamar a continuación. El juego continúa hasta que un jugador gana la mayoría de las cartas.

2 jugadores, 30 cartas cada

3 jugadores, 20 cartas cada

4 jugadores, 15 cartas cada

5 jugadores, 12 cartas cada

6 jugadores, 10 cartas cada