

SKY TEAM

LIBRO DE VUELO

Ahora que has dominado el aterrizaje en Montreal,
ha llegado el momento de aventurarte en el horizonte azul,
descubrir los aeropuertos más emblemáticos del mundo
y enfrentarte a retos propios de auténticos pilotos.

– ADVERTENCIA –
NO ABRIR HASTA HABER ATERRIZADO
CON ÉXITO EN MONTREAL.



NUEVA PREPARACIÓN




Antes de la preparación del juego, elige uno de los 21 escenarios disponibles en las páginas 6, 7 y 8.

COLOR

El color indica la dificultad del escenario:

- Aterrizaje rutinario**
- Condiciones excepcionales**
- Solo pilotos de élite**
- Aterrizaje heroico: el éxito pondrá tu nombre en los libros de historia**

PRG
Václav Havel
1



Tus habilidades están mejorando. Úsalas para aterrizar sin peligro en Praga, uno de los centros culturales de Europa, en el corazón de la antigua Bohemia.

3
✈️
★
4

VICTORIAS


Cuando aterrices con éxito en un escenario, haz una marca en el círculo de la esquina superior izquierda de ese escenario en este libro para que quede constancia de tu logro.



La preparación es igual que la explicada en el libro de Procedimiento de aterrizaje, con las siguientes diferencias:

¡Asegúrate de que los colores coincidan!

PRG
Václav Havel
2



En lugar de usar la Trayectoria de aproximación **YUL Montréal-Trudeau**, usa la que se corresponda con el nombre y el color del escenario elegido. ¡Cuidado! Algunas Trayectorias de aproximación son más extensas que otras.

2 INDICADOR DE ALTITUD
El indicador de Altitud tiene dos caras (/). Asegúrate de que su color coincide con el de la Trayectoria de aproximación del escenario elegido.

3 MÓDULOS ESPECIALES
Toma el módulo (o módulos) indicados por el escenario elegido y deja el resto en la caja del juego. Cada módulo de juego se explica en este libro (págs. 3 a 5). Cuando un escenario incluya un módulo de juego, consulta el correspondiente párrafo para saber qué componentes se usan y cómo prepararlos para la partida.



4 CAPACIDADES ESPECIALES
Algunos escenarios te ofrecen la posibilidad de usar las tarjetas de Capacidad especial. Consulta más adelante cómo prepararlas. Elige tantas cartas de Capacidad especial como ★ ★ indique el escenario elegido.

CAPACIDADES ESPECIALES

Tus numerosas horas de vuelo han dado fruto, ya conoces todos los trucos del oficio de piloto.

Elige tantas tarjetas de Capacidad especial como indique el escenario elegido. Cada tarjeta proporciona una ventaja diferente, pero todas te pueden ayudar a aterrizar en las situaciones más difíciles. Experimenta con varias, en diferentes combinaciones, y elige las que mejor se adaptan a tu situación.

GIG
Galeão
★

MAESTRÍA

Si se juegan 2 dados con el mismo valor sobre

SINCRONIZACIÓN

Una vez por ronda, si se ha colocado al menos 1 dado sobre el Tren de aterrizaje y 1 dado sobre los Flaps, el Copiloto lanza inmediatamente el dado de Tráfico. Lo coloca entonces sobre cualquier espacio vacío del Panel de control, independientemente de su limitación de color, y aplica sus efectos como si fuera un dado normal.



La torre de control de Rio de Janeiro no responde. El fuerte viento de cola está haciendo que la velocidad del avión sea excesiva al pasar sobre la playa de Copacabana. Da un giro amplio y controla la velocidad de tu aproximación.

Václav Havel
★

MAESTRÍA

Si se juegan 2 dados con el mismo valor sobre

SINCRONIZACIÓN

Una vez por ronda, si se ha colocado al menos 1 dado sobre el Tren de aterrizaje y 1 dado sobre los Flaps, el Copiloto lanza inmediatamente el dado de Tráfico. Lo coloca entonces sobre cualquier espacio vacío del Panel de control, independientemente de su limitación de color, y aplica sus efectos como si fuera un dado normal.






Tus habilidades están mejorando. Úsalas para aterrizar sin peligro en Praga, uno de los centros culturales de Europa, en el corazón de la antigua Bohemia.

EFECTOS DE LA TRAYECTORIA DE APROXIMACIÓN

DADO DE TRÁFICO

El cielo parece particularmente concurrido hoy... llegan aviones de todas partes!

Si hay un icono de Tráfico  en la pantalla de Posición actual al principio de la ronda, lanza el dado de Tráfico tantas veces como iconos de  haya en el espacio. Cada vez que tires el dado, añade 1 contador de Avión al espacio indicado por el valor del dado, empezando por la pantalla de Posición actual. **No tires el dado ni añadas contadores de Avión si no hay ningún icono de Tráfico en la pantalla de Posición actual, incluso si has pasado por encima de uno al avanzar 2 espacios.**

Por otra parte, si permaneces en un espacio con uno o más iconos de Tráfico  durante más de una ronda, debes tirar el dado de Tráfico tantas veces como se indique al principio de cada ronda en la que permanezcas allí. Si, al avanzar 2 espacios, pasas por encima de un espacio con uno o más iconos de Tráfico, no es necesario que tires el dado. Si estás obligado a colocar un contador de Avión, pero no quedan más componentes de este tipo en la reserva, no coloques ninguno. Si el resultado de la tirada es superior al número de



espacios restantes en la Trayectoria de aproximación, coloca el contador de Avión en el último espacio (el Aeropuerto).



Ejemplo

Al principio de la segunda ronda sobre el aeropuerto de Atlanta, Isabel y Olivia se encuentran aún en el primer espacio de la Trayectoria de aproximación. Isabel lanza el dado de Tráfico y obtiene un 3. Coloca el contador de Avión en el tercer espacio (siendo el primero la pantalla de Posición actual). Como hay 2 iconos en la Posición actual, tendrá que realizar otra tirada y colocar otro contador de Avión sobre la Trayectoria de aproximación.



TURNOS

Navegar entre nubes oscuras y montañas ominosas requiere manos firmes en los controles. ¡Mejor que te abroches el cinturón!

Quando vayas a hacer avanzar la Trayectoria de aproximación, si el Horizonte artificial del Avión no se encuentra en una de las posiciones permitidas ( o ) en la pantalla de Posición actual, pierdes la partida. Esto también se aplica a los espacios que atraviesas si avanzas 2 espacios durante esa ronda. Si no avanzas en la Trayectoria de aproximación (mueves 0 espacios), no es necesario que cumplas este requisito.



MÓDULOS

QUEROSENO

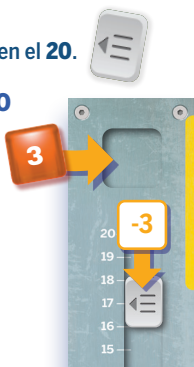
Controla el consumo de combustible y aterriza antes de que tu Avión se quede seco.

PREPARACIÓN ADICIONAL

- Coloca el indicador de Queroseno a la izquierda del Panel de control.
- Coloca el marcador de Queroseno en el 20.

REGLAS: ACCIÓN DE QUEROSENO


Tanto el Piloto **como** el Copiloto pueden colocar un dado de cualquier valor aquí, para hacer que el marcador de Queroseno baje tantas marcas como ese valor en el indicador de Queroseno.



FINAL DE LA RONDA

Añade este paso en último lugar de la fase de Final de la ronda:

Si no se ha colocado un dado aquí, **baja el marcador de Queroseno 6 marcas en el indicador de Queroseno.**

Si en cualquier momento durante la partida, incluso en la ronda final, el indicador de Queroseno baja hasta la marca , el Avión se ha quedado sin combustible y pierdes la partida.



PILOTO EN PRÁCTICAS

Te han asignado a un Piloto en prácticas. Te resultará de ayuda durante el vuelo, pero debes finalizar su instrucción antes de aterrizar.

PREPARACIÓN ADICIONAL

Coloca el tablero de Piloto en prácticas bajo en Panel de control. Coloca un contador de Piloto en prácticas elegido al azar en cada espacio.

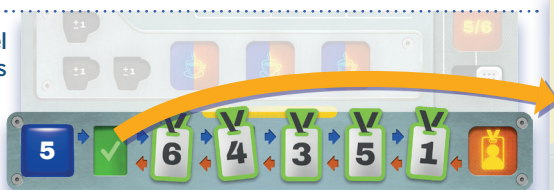
REGLAS

Instrucción de Pilotos en práctica

En tu turno, puedes instruir a tu Piloto en prácticas colocando un dado de cualquier valor en el espacio de tu color del tablero de Piloto en prácticas y tomando el primer contador disponible más cercano a tu lado del tablero. Entonces puedes colocar ese contador en cualquier espacio en el que normalmente podrías colocar un dado, y resolver su efecto con el valor del contador.

Instrucción no finalizada

Debes haber instruido por completo a tu Piloto en prácticas para cuando lleguéis al momento del aterrizaje. Si todavía quedan contadores en el tablero de Piloto en prácticas al final de la partida, no se completó la instrucción del Piloto en prácticas y pierdes la partida.



Importante

- Los contadores de Café no pueden modificar los valores de los contadores de Piloto en prácticas.
- No se pueden usar estos contadores en los espacios de Concentración.
- Los dados que se coloquen en el tablero de Piloto en prácticas deben ser de un valor diferente al del siguiente contador disponible.

VIENTO

El viento de cola ha ganado fuerza y estáis avanzando demasiado rápido. Maniobra el Avión para controlar su Velocidad.

PREPARACIÓN ADICIONAL

Coloca el contador de Avión azul dentro del Anillo de viento, de modo que su morro apunte al espacio blanco central. Coloca ambos componentes a la derecha del Panel de control.

REGLAS: HORIZONTE ARTIFICIAL

Inmediatamente después de que se resuelva la colocación de dados sobre el Horizonte artificial, gira el contador de Avión azul tantas marcas como esté alejada del centro la posición del Horizonte artificial, **incluso si el Horizonte artificial no se ha movido**.



Ejemplo

Tras resolver la colocación de dados sobre el Horizonte artificial, este solo se ha movido 1 marca, pero está ahora girado 2 marcas hacia el Piloto. Por tanto, se debe girar el marcador de Avión azul 2 marcas a la izquierda.



REGLAS: MOTORES

Durante la resolución de los dados de Motores, añade la velocidad del viento (el número de la marca a la que apunta el contador de Avión azul) a la suma de los dados de Motores. Este modificador se aplica en todas las rondas, incluida la última.



Ejemplo

El contador de Avión azul apunta a la marca +2 cuando se van a resolver los dados asignados a los Motores. Eso significa que se debe sumar 2 al resultado total de los Motores debido a la velocidad del viento. En este caso, esto produce un resultado final de 10. Ahora el Avión avanzará 2 espacios en lugar de solo 1.



TIEMPO REAL

Demuestra tus nervios de acero jugando en tiempo real.



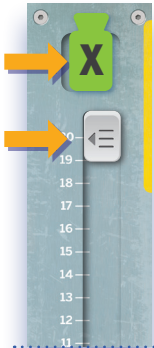
Al principio de cada ronda, inicia una cuenta atrás de **60 segundos** (usa tu móvil) **INMEDIATAMENTE** después de tirar los dados.

No se puede colocar ningún dado después de que la cuenta atrás haya finalizado, ya que la ronda termina en ese momento. Los dados que no se hayan colocado se ignoran. Si los espacios del Horizonte artificial y los Motores **!** no se han ocupado, se pierde la partida.



FUGA DE QUEROSENO

¡Oh, oh...! ¡Hay una fuga de queroseno que requiere tu atención! Ajusta la Velocidad para evitar la catástrofe.



PREPARACIÓN ADICIONAL

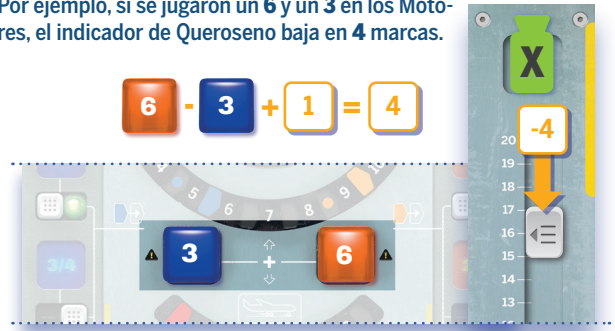
Prepara el indicador de Queroseno como siempre. Coloca un contador de Piloto en prácticas bocabajo sobre el espacio del dado para recordarte que no se pueden colocar dados allí.

REGLAS

Ya no se puede realizar la acción de Queroseno y no se gasta queroseno del mismo modo. En su lugar, **la pérdida de queroseno de cada ronda es igual a la diferencia entre los 2 dados de Motores, +1.**

Por ejemplo, si se jugaron un **6** y un **3** en los Motores, el indicador de Queroseno baja en **4** marcas.

$$6 - 3 + 1 = 4$$



FRENOS PARA EL HIELO

Estás aterrizando sobre una pista helada. ¡Despliega los Frenos especiales para no perder el control del Avión!

PREPARACIÓN ADICIONAL

Coloca el tablero de Frenos para el hielo sobre el Panel de control, de modo que tape los Frenos normales.



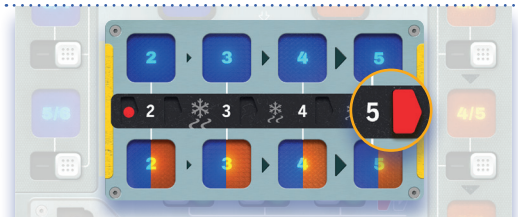
El indicador de Frenos para el hielo funciona igual que el indicador de Frenos normal, **pero deben colocarse 2 dados del mismo valor en los espacios superior e inferior del indicador durante la misma ronda.**



REGLAS

Se debe mover el marcador de Frenos hasta el final del indicador de Frenos para el hielo (pasado el 5) antes del final de la partida, siguiendo las nuevas reglas de colocación de dados. Si no es así, pierdes la partida.

Al final de la última ronda, la Velocidad del Avión debe ser inferior al marcador de Frenos.



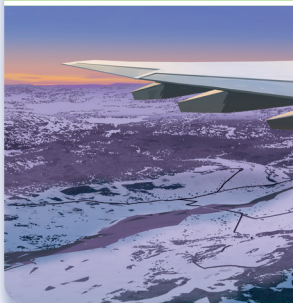
Si se coloca un dado en un espacio del indicador de Frenos para el hielo, pero no se puede colocar un dado en el espacio opuesto en esa misma ronda, el dado colocado se pierde. Ese dado se recupera al final de la ronda, sin mover el marcador de Frenos.

Observa que este tablero de Frenos no tiene botones. Además, al igual que con los Frenos normales:

- Debes desplegarlos en orden, de izquierda a derecha.
- No se pueden jugar dados en espacios a la izquierda del marcador de Frenos (un espacio en el que ya se han jugado dados en una ronda anterior).
- Puedes hacer avanzar el marcador de Frenos más de una vez por ronda si se cumplen todas las condiciones.

ESCENARIOS

YUL Montréal-Trudeau



Tu primer vuelo va bien. El sol se alza sobre el horizonte y el paisaje cubierto por la nieve es todo un espectáculo mientras planeas sobre el río San Lorenzo. Disfrutas de las condiciones ideales para un aterrizaje perfecto.

LHR Heathrow



El río Támesis es un canal negro que atraviesa las luces de Londres cuando te acercas al aeropuerto. Hay tráfico al final de tu trayectoria de aproximación. Mantén la calma y aterriza tu avión.

HND Haneda



Con el emblemático monte Fuji en el horizonte, debes ejecutar un giro amplio a la izquierda para que tu avión sobrevuele la bahía de Tokio y enfle así la pista de aterrizaje, que se extiende sobre el mar.

OSL Gardermoen



Comienzas el descenso hacia Oslo, la ciudad a tu izquierda, mientras el sol relumbra sobre la superficie del lago Øyeren, que queda a tu derecha. No apartes la vista del indicador de combustible.

¡Buen aterrizaje!



ATL Hartsfield-Jackson



Cuando atraviesas las nubes, ves que estás sobrevolando las estribaciones de los montes Apalaches, y a lo lejos ya puedes distinguir Atlanta... y un cielo atestado de aviones. Además de eso, tienes que instruir a un nervioso piloto en prácticas.

Buena suerte.



PRG Václav Havel



Tus habilidades están mejorando. Úsalas para aterrizar sin peligro en Praga, uno de los centros culturales de Europa, en el corazón de la antigua Bohemia.



¡Descubre nuevos escenarios y vuela a otros destinos emocionantes!



LHR Heathrow



La niebla densa, habitual en Londres, ha hecho que el cielo se llene de aviones en circuitos de espera sobre la capital británica. Tendrás que estar alerta desde el principio de tu aproximación.



TGU Toncontín



Este aeropuerto está enclavado al pie de una cuenca de montañas; tendrás que descender rápidamente y realizar un giro final muy cerrado.

¡Bienvenidos a Honduras!



GIG Galeão



La torre de control de Río de Janeiro no responde. El fuerte viento de cola está haciendo que la velocidad del avión sea excesiva al pasar sobre la playa de Copacabana. Da un giro amplio y controla la velocidad de tu aproximación.



KEF Keflavík



Cuando por fin emergéis de las bajas nubes, ves la península del aeropuerto islandés. Todo está blanco, cubierto por una capa de nieve recién caída. Vais a necesitar cierta delicadeza para aterrizar sin percance en la "Tierra del Fuego y el Hielo".



PRG Václav Havel



El cielo está despejado, lo que te permite disfrutar de una vista increíble de los montes Cárpatos, a lo lejos... hasta que suena una alarma.

Estáis perdiendo combustible. ¿Quedará suficiente para alcanzar vuestro destino? Calibra bien tu velocidad y puede que la suerte se ponga de tu lado.



KUL Kuala Lumpur



Tenías todas las razones para estar preocupado por las tormentas eléctricas de Malasia. Mantén el avión en su trayectoria entre los relámpagos. Va a ser un viaje accidentado hasta aterrizar en Kuala Lumpur.



ATL Hartsfield-Jackson



Os estáis aproximando a uno de los aeropuertos con más tráfico del mundo... en el día de Acción de Gracias. Nunca has visto tantos aviones juntos en toda tu carrera, pero una fuga de combustible significa que tendrás que abrirte camino para llegar a tiempo. ¡Feliz navidad para todo el mundo menos para ti!



● PBH Paro



Aquí los llaman montes, pero en cualquier otro lugar las llamarían montañas. Vas a aterrizar en Bután, al filo de los Himalayas, a una altitud de más 7000 pies. Es un valle estrecho. Las montañas son tan altas y accidentadas...



● HND Haneda



Vuestro corredor aéreo se ha reducido. Es la fecha del Hanami, el festival de los cerezos en flor, y numerosos aviones surcan este cielo. Necesitarás toda tu atención para sortear el tráfico en tu aproximación.



● GIG Galeão



Llegar cuando aún está activo un raro ciclón tropical proveniente del Atlántico Sur significa que te vas a enfrentar a fuertes vientos y un estrecho corredor aéreo. Eres capaz de realizar este aterrizaje con éxito, pero ¿por qué te sudan tanto las manos?



● OSL Gardermoen



La pista de aterrizaje está cubierta de hielo y el indicador de queroseno lleva ya 30 minutos marcando que las reservas están bajas. 150 personas, entre pasajeros y tripulación, dependen de ti. No las decepciones.



● TGU Toncontín



¿Cuándo van a construir un nuevo aeropuerto en Tegucigalpa? La idea de aterrizar aquí te produce pesadillas. Cuando te enteraste de cuál era tu destino, se te revolvió el estómago. Desciende a la izquierda entre las montañas y haz lo que sea necesario.



● KEF Keflavík



Al atravesar las nubes, te metes de lleno en una increíble ventisca. Las luces de la pista de aterrizaje apenas pueden distinguirse bajo la nieve. Tus pasajeros dependen de ti. Concéntrate. Lleva al extremo tu capacidad de atención. Aterrizá.



● KUL Kuala Lumpur



Los relámpagos refuglan a vuestro alrededor mientras te aproximas. Es como entrar volando en el infierno. Llegar al aeropuerto va a requerir cada pizca de tu concentración. El tiempo corre en tu contra. *Semoga berjaya*, como dirían los nativos.



● PBH Paro



Bienvenidos de nuevo al aeropuerto más peligroso del mundo. Hace buen tiempo, pero hay un dato que eres incapaz de quitarte de la cabeza: solo 8 pilotos en todo el mundo tienen licencia para aterrizar aquí. Ha llegado el momento de añadir tu nombre a la lista... o no.

