



SKY TEAM *TURBULENCE*

EXPANSIÓN

Queridos pilotos, los cielos han sido clementes hasta ahora, pero os espera un vuelo accidentado, con niebla y, en definitiva, alarmante. También visitaréis nuevos aeropuertos, que supondrán un verdadero desafío. ¿Estáis ya en una turbulencia o es que te están temblando las manos?

Bienvenidos a Sky Team: Turbulence, una expansión para Sky Team con nuevos módulos, nuevos escenarios y nuevos destinos.



20'



12+



2



CONTENIDO



Descripción de las Alarmas



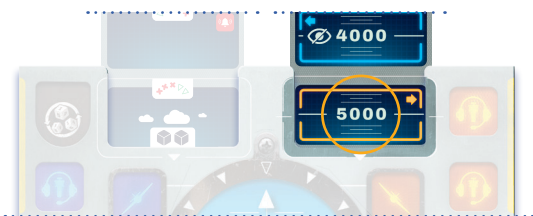
MÓDULOS



ALTITUD 5000

A veces, solo consigues que te den vía libre cuando ya has empezado el descenso. ¡Tendrás que darte prisa!

La partida comienza con **5000** en lugar de **6000** en la pantalla de Altitud actual. Esto no solo significa que se pierde el contador de Repetición de tirada inicial, sino que también dispondréis de un turno menos para hacerlo todo.



■ CONFIANZA TOTAL

Por alguna razón, la comunicación se ha hecho imposible en la cabina. Es la prueba de confianza definitiva.

Si el símbolo  aparece en la pantalla de Posición actual al final de la ronda, los jugadores deben omitir la Discusión de la estrategia de la primera fase y simplemente tirar sus dados al principio de la siguiente ronda.

■ ALARMAS

Está sonando una Alarma. A los sistemas electrónicos les pasa algo. Indicadores de tu cuadro de mandos están entrando en cortocircuito y requieren tu atención.

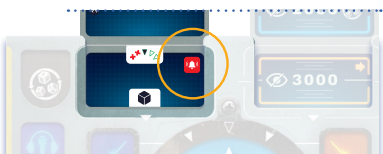


PREPARACIÓN ADICIONAL

Coloca el tablero de Alarma junto al Panel de control, mezcla los contadores de Alarma y colócalos boca abajo sobre los espacios del tablero de Alarma.

REGLAS

Si hay un símbolo de Alarma  en tu pantalla de Posición actual al principio de una ronda, **dale la vuelta a cualquier contador de Alarma**. No podrás usar esa acción en el Panel de control hasta que reinicies el sistema retirando el contador de Alarma. Los dados que se coloquen sobre un espacio afectado por una Alarma no tendrán efecto.



Si debes darle la vuelta a un contador de Alarma, pero ya se les ha dado la vuelta a todos, no hagas nada.



Retirar contadores de Alarma

Si un jugador coloca un dado con el color y número correctos sobre el contador de Alarma, se reinicia el sistema.



Esto significa que el contador de Alarma se **retira inmediatamente del tablero de Alarma, junto con el dado**, que no puede volverse a usar esta ronda (podrás usarlo en la siguiente ronda).

Los jugadores pueden jugar ahora sus dados sobre el correspondiente espacio de acción.



IMPORTANTE: los contadores de Alarma no te impiden aterrizar. Se puede aterrizar con seguridad teniendo Alarmas activas.



NOTA: una Alarma sobre el espacio de Concentración significa que **no se pueden generar más contadores de Café** hasta que se reinicie el sistema. Los contadores de Café que se han generado previamente pueden seguir usándose de forma normal.

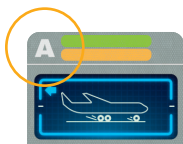
ALTITUDES



Pilotar a través de condiciones atmosféricas cambiantes, niebla o tormentas forma parte del trabajo. Pero eso no hace que sea sencillo.

PREPARACIÓN

Coloca el indicador de Altitud requerido (**A**, **B**, **C** o **D**) en lugar del habitual en la ranura de Altitud.



REGLAS

Cuando aparezca un símbolo de Turbulencias  o Mala visibilidad  en la pantalla de Altitud actual, aplica las reglas correspondientes, que se explican a continuación:

TURBULENCIAS

En términos puramente teóricos, resulta sencillo explicar cómo ciertas características geográficas o la presencia de bolsas de aire pueden causar remolinos en las corrientes aéreas, pero cuando las puntas de tus alas se fuerzan hasta formar ángulos imposibles y parece que tu avión se ha subido en una montaña rusa, resulta evidente que las Turbulencias son algo muy serio.

Cada vez que coloques un dado sobre una acción, **vuelve a tirar todos los dados que te queden.**



MALA VISIBILIDAD

A pesar de tu capacidad para pilotar solo con la ayuda de tus instrumentos de vuelo, salir de un banco de niebla para encontrarse de golpe con el suelo acercándose a ti a toda velocidad es... todo un sobresalto. Por decirlo suavemente.

Cuando tiren sus dados al principio de esta ronda, **ambos jugadores tirarán solo 2 dados**, dejando aparte los otros 2. Las siguientes dos veces que coloques un dado sobre una acción, toma 1 de los dados que has apartado, tíralo, y ponlo tras tu pantalla junto a tu otro dado (que no vuelves a tirar). En otras palabras, reemplaza el dado que has jugado. **Nunca debería tener más de 2 dados entre los que elegir cada turno.**



TURBULENCIAS + MALA VISIBILIDAD

Esto es lo que se siente al adentrarse en una tormenta en pleno apogeo; estás intentando hacer que aterrice un caballo salvaje con los ojos vendados. Has tenido días más fáciles.

Usa solo 2 dados, como indica la regla de Mala visibilidad, pero cuando tomes un nuevo dado para reemplazar el que ya has colocado, **tira tus 2 dados disponibles.**



REGLAS ESPECÍFICAS DE ESCENARIO



Se te ha acabado el combustible. Los motores se han parado. Tendrás que hacer uso de todas tus habilidades para guiar al avión hasta una base militar en las Azores. O eso o estrellarse contra el océano Atlántico.

PREPARACIÓN

Coloca 2 contadores de Piloto en prácticas bocabajo sobre cada uno de los espacios de Motores. Ya no se podrán colocar dados aquí; esta acción ya no es obligatoria.

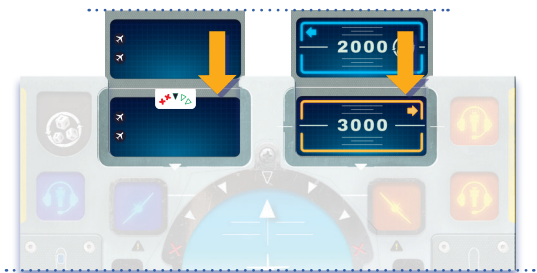


REGLAS

Ambos jugadores tirarán todos sus dados cada ronda, pero solo usarán 3 de ellos.



Los Motores se han detenido y estás planeando en trayectoria descendente. Al final de cada ronda, haz avanzar un espacio tanto la Trayectoria de aproximación como el indicador de Altitud.



NOTA: en este escenario no hay realmente hielo en la pista de aterrizaje, pero necesitarás un sistema de frenado mucho más fuerte para realizar un aterrizaje de emergencia.



WAW Varsovia-Chopin

El tren de aterrizaje se ha quedado bloqueado; no va a desplegarse. Vas a tener que realizar un aterrizaje de panza en el aeropuerto de Varsovia.

PREPARACIÓN

Resulta imposible desplegar el Tren de aterrizaje. Coloca 3 contadores de Piloto en prácticas boca-bajo sobre los espacios del Tren de aterrizaje. No se podrán colocar dados aquí. ¡Te has quedado sin Tren de aterrizaje!

Solo se usarán los 2 contadores de Alarma que requieren dados azules y el contador de Alarma del espacio de Concentración. Retira del juego los otros 3 contadores de Alarma.



DESARROLLO DEL JUEGO

No se pueden colocar dados en los espacios del Tren de aterrizaje, lo que significa que el marcador de Aerodinámica azul permanecerá en 5 durante toda la partida. No es necesario que los botones del Tren de aterrizaje estén activados en el momento del aterrizaje. Los Frenos se usarán del modo habitual, y representan aquí dispositivos disruptores, motores de empuje inverso, etc.

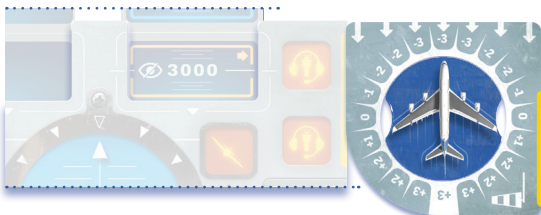


NZIR Ice Runway

La Antártida. Ubicación del aeropuerto más singular del mundo. Además de la experiencia de aterrizar sobre una placa de hielo, tendrás que vértelas con los intensos vientos en contra que azotan el helado continente.

PREPARACIÓN

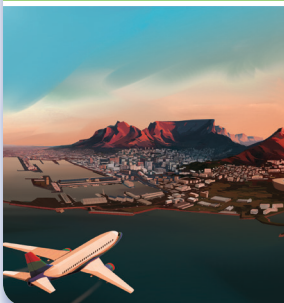
Coloca el módulo de Viento al revés, con las flechas apuntando hacia abajo en lugar de hacia arriba.



En vez de usar contadores de Avión, coloca los contadores de Pingüino sobre la Trayectoria de aproximación. Ya sabemos que los pingüinos no vuelan... ¡pero mira lo MONOS que son!

ESCENARIOS

CPT Ciudad del Cabo



Tras una primera pasada sobre el cabo de Buena Esperanza y bahía Falsa, inicias un segundo intento de aproximación. Este es el lugar donde los océanos se encuentran y los vientos marinos barren las montañas. Las condiciones de vuelo aquí son duras.



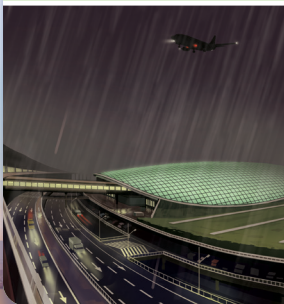
SYD Kingsford Smith



Llevas 14 horas en el aire. Acabas de completar un giro amplio a la derecha para aproximarte a Sídney desde el sur. Los sistemas electrónicos están dando problemas. Tendrás que mantener la calma para poder atender a los instrumentos de vuelo mientras van fallando.



PEK Pekín-Capital



Habéis cruzado el mar Amarillo y ahora, mientras tomáis dirección hacia Pekín en el noreste, ves en la distancia las montañas Yan, que limitan con Mongolia.

Una tupida capa de nubes, con escasos claros, cubre la capital china... Vas a tener que confiar en tu instrumental para este aterrizaje.



KBP Boryspil



¡BAM! Te acabas de chocar de frente con una bandada de gansos que volaba alto. Mantienes el control del aparato, pero han arrancado parte del fuselaje y roto un panel de la cabina. Deberías poder aterrizar en la capital ucraniana sin problema, pero el ruido y la vibración causadas por el impacto han hecho que la comunicación en la cabina resulte imposible.



TER Lajes, Azores



Necesitas hacer un aterrizaje de emergencia. Tu avión se ha quedado sin combustible y los motores se han detenido. Tu única esperanza es una base militar situada en una remota isla de las Azores. Tendrás que realizar varios giros para reducir la velocidad y activar un sistema de freno más fuerte para salir de esta con éxito.



SXM Princesa Juliana



Le prometiste al piloto en prácticas un aterrizaje interesante y no vas a decepcionarle. Este es el famoso aeropuerto cuya pista de aterrizaje empieza al borde de una playa llena de gente. Tendrás que manejar con cuidado las turbulencias en tu descenso si no quieres arruinarle a alguien su día de playa.



DUS Düsseldorf



Llegas a Düsseldorf con el combustible bajo mínimos. Tienes una fuga y hay tormentas por toda la región de Renania, lo que significa que tu visibilidad durante el descenso va a ser deficiente en el mejor de los casos. Mantén la concentración y todo saldrá bien.



MAD Madrid-Barajas



Has sobrevolado la cordillera portuguesa de la sierra de la Estrella y ahora giras hacia Salamanca, al sur. Te informan de que hay un tráfico muy denso sobre la capital española. Desciendes lentamente, girando al noroeste sobre Toledo, y a 5000 pies te asignan tu pista de aterrizaje. ¡Tendrás que actuar con rapidez!



WAW Varsovia-Chopin



Has intentado desplegar el tren de aterrizaje... pero no funciona. Será necesario realizar un aterrizaje de panza, pero antes tendrás que subir y dar unas pasadas sobre la capital polaca para quemar lo que queda de tu combustible. Lo último que necesitas es un tanque lleno cuando empiecen a saltar las chispas. Los F-16 te han acompañado para que todo el mundo esté seguro, pero ahora ha llegado el momento de tocar tierra. Con mucho mucho cuidado.



SXM Princesa Juliana



Estás pasando por un momento aterrador. Una fuerte tormenta está castigando el Caribe y este aterrizaje ya es complicado en circunstancias normales. Entre la mala visibilidad justo antes del aterrizaje y la gente que hay en la playa (¡sí, incluso con este tiempo!), tu pulso empieza a acelerarse de forma significativa. Esta maniobra va a requerir toda tu capacidad de concentración.



SYD Kingsford Smith



Tardarás un tiempo en olvidar este vuelo de 10 horas desde Tokio y sus interminables turbulencias, que os han acompañado de tormenta en tormenta. Y parece que Sídney te ofrecerá un poco más de lo mismo. Tendrás que descender a través de densas nubes y lluvia cerrada. Habrá una visibilidad reducida y el trayecto será de lo más movido. Los sistemas electrónicos han empezado también a dar problemas. ¡Agárrate fuerte!



WAW Varsovia-Chopin



El tren de aterrizaje se ha quedado atorado. Vas a tener que aterrizar de panza en mitad de un vendaval. Cuando estás iniciando el descenso, salta una alarma. Parece que el tren de aterrizaje no es lo único que falla. Una gota de sudor se desliza por tu frente al tiempo que te giras hacia tu copiloto. Es hora de aterrizar.



DUS Düsseldorf



Salta una alarma. El nivel de combustible de tu tanque de estribor ha caído drásticamente. Además de eso, estáis a principios de julio, lo que significa que la temporada turística ha llegado a la norteña región alemana de Renania y que el cielo está lleno de aviones. Tendrás que realizar ciertas maniobras en tu aproximación... Pero tienes que aterrizar. Ya.



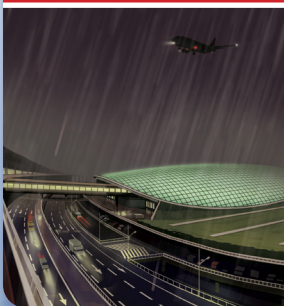
NZIR Ice Runway



Una fuerte ráfaga de viento polar sacude tu cargamento y a los pocos pasajeros que tienes a bordo. Bienvenidos a la Antártida. En noviembre, el hielo sigue teniendo el grosor suficiente para aguantar un aterrizaje. Es la primera vez que ves la famosa «Pista de hielo» con tus propios ojos. Aterrizar un avión de pasajeros en este remoto lugar parece algo irreal. Espera... eso que hay en la pista... ¿son pingüinos?



PEK Pekín-Capital



Un pesado frente de tormenta, impulsado por fuertes vientos, está cubriendo rápidamente la región del aeropuerto internacional de Pekín-Capital. Va a ser un descenso movido y con visibilidad reducida. Muy reducida. Respiras profundamente y abres el interfono para informar a los pasajeros, mientras intentas parecer seguro de ti mismo.



CPT Ciudad del Cabo



Llegaréis al aeropuerto de Ciudad del Cabo desde el norte. La presencia de la montaña de la Mesa al oeste y las abruptas montañas Jonkershoek al este significa que las turbulencias son siempre una posibilidad aquí. Pero hoy la omnipresente niebla te va a obligar a volar muy bajo. El piloto en prácticas te ha advertido de un problema con los sistemas eléctricos. Vas a necesitar nervios de acero.



MAD Madrid-Barajas



Hace 90 minutos que la torre de control de Madrid te pidió que esperases debido a una emergencia en una pista. Llevas desde entonces trazando círculos en el aire, descendiendo tan despacio como te resulta posible. Pero aquí arriba también hay emergencias: se te acaba el combustible. Finalmente, te dan luz verde. ¡No hay tiempo que perder!

5000



TER Lajes, Azores



Aterrizaje de emergencia. La buena noticia es que has encontrado una diminuta isla con una pista aérea en condiciones de uso. La muy mala noticia es que los motores del avión se han apagado. Aunque tus hábiles maniobras ralentizan un poco el vuelo, estáis cayendo a casi toda velocidad. Una vez que choquéis contra el asfalto, tendrás que frenar realmente fuerte para evitar el desastre. Tienes la boca seca. Es hora de trabajar.



KBP Boryspil



Vais de camino a Kiev. Sería una travesía preciosa si no fuera por todo el ruido. Tu instrumental no muestra ningún error, pero hay algo que se ha soltado cerca de la cabina y que ahora produce un fuerte zumbido, que impide establecer cualquier tipo de comunicación. También tendrás que realizar algunas maniobras. Estás deseando llegar a tu habitación de hotel.

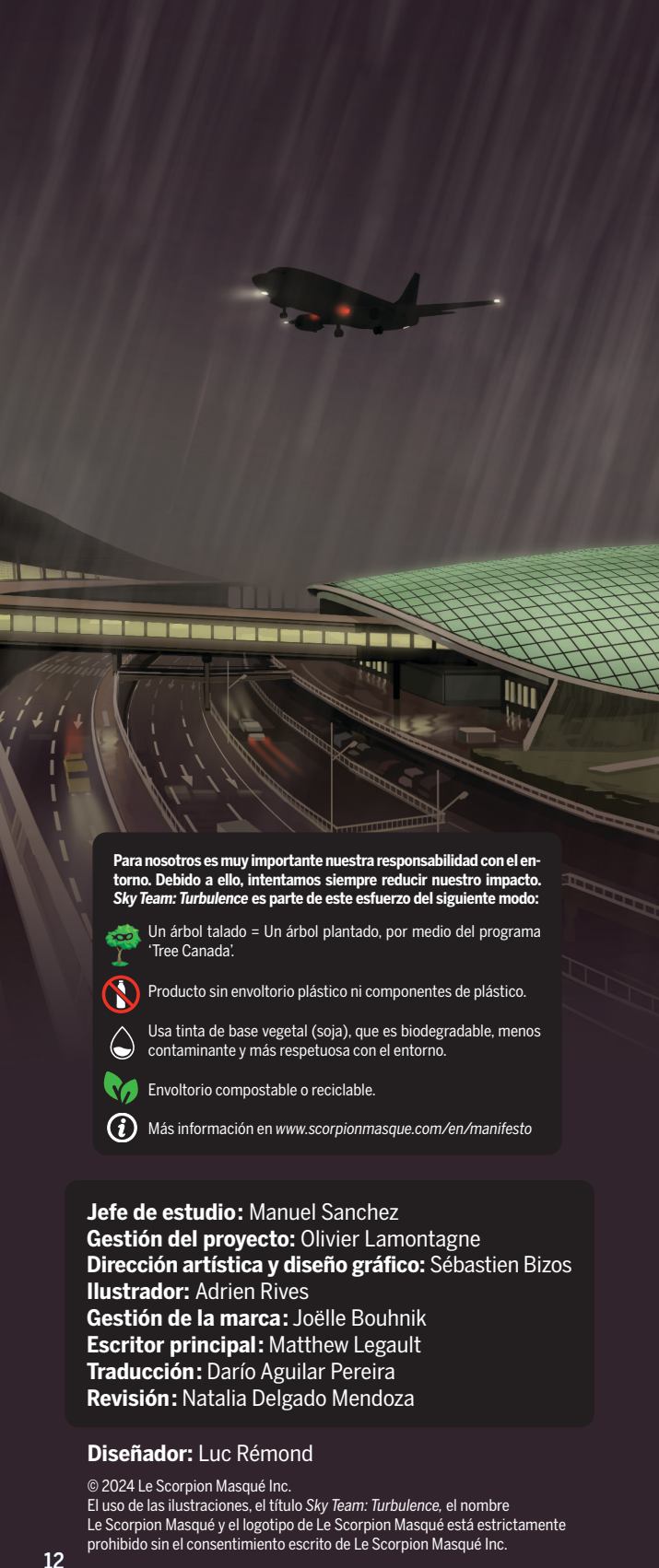


NZIR Ice Runway



Fuertes vientos arrecian el archipiélago de Ross, tanto que la nieve acumulada oculta casi por completo la base McMurdo. Esta situación implica ciertas correcciones de rumbo durante el descenso. La piloto en prácticas está emocionada por la oportunidad de aterrizar sobre esta pista de hielo, pero no estás seguro de que pueda mantener la calma. Este no es un buen sitio para estrellarse...





Para nosotros es muy importante nuestra responsabilidad con el entorno. Debido a ello, intentamos siempre reducir nuestro impacto. *Sky Team: Turbulence* es parte de este esfuerzo del siguiente modo:



Un árbol talado = Un árbol plantado, por medio del programa 'Tree Canada'.



Producto sin envoltorio plástico ni componentes de plástico.



Usa tinta de base vegetal (soja), que es biodegradable, menos contaminante y más respetuosa con el entorno.



Envoltorio compostable o reciclable.



Más información en www.scorpionmasque.com/en/manifesto

Jefe de estudio: Manuel Sanchez

Gestión del proyecto: Olivier Lamontagne

Dirección artística y diseño gráfico: Sébastien Bizos

Ilustrador: Adrien Rives

Gestión de la marca: Joëlle Bouhnik

Escritor principal: Matthew Legault

Traducción: Darío Aguilar Pereira

Revisión: Natalia Delgado Mendoza

Diseñador: Luc Rémond

© 2024 Le Scorpion Masqué Inc.

El uso de las ilustraciones, el título *Sky Team: Turbulence*, el nombre Le Scorpion Masqué y el logotipo de Le Scorpion Masqué está estrictamente prohibido sin el consentimiento escrito de Le Scorpion Masqué Inc.