

SKY TEAM

VUELO LOG

Ahora que dominas el aterrizaje en Montreal,
¡Es hora de adentrarse en el vasto azul, descubrir los aeropuertos
emblemáticos del mundo y afrontar desafíos dignos de pilotos reales!

- ADVERTENCIA -

**NO ABRIR ANTES DE HABER
ATERRIZADO CON ÉXITO EN MONTREAL.**



NEW SETUP

Antes de configurar el juego, selecciona un escenario de los 21 disponibles en las páginas 6, 7 y 8.

COLOR

El color indica la dificultad del escenario.

- Aterrizaje de rutina
- Condiciones excepcionales
- Sólo pilotos de élite
- Aterrizaje heroico: el éxito te pondrá en los libros de historia.

1

Tu conjunto de habilidades está mejorando.

Utilice estas capacidades para aterrizar de forma segura en Praga, uno de los centros culturales de Europa, en el corazón de la antigua Bohemia.

2

3

VICTORIAS

Cuando tengas éxito en un escenario, marca el círculo en la esquina superior izquierda para saber que lo has logrado con éxito.



La configuración es la misma que se indica en el folleto de Procedimiento de Aterrizaje, con las siguientes diferencias:

- 1 **CÓDIGO INTERNACIONAL Y NOMBRE DEL AEROPUERTO**
En lugar de la vía de acceso a Montreal, utilice la pista de aproximación correspondiente al nombre y color del escenario. ¡Cuidado! Algunas vías de aproximación son más largas o más cortas que otras.



- 2 **MÓDULOS ESPECIALES**
Seleccione el módulo(s) indicado(s) en el escenario elegido; deja la explicación de cada módulo del juego (págs. 3 a 5). Cuando se utiliza un escenario, vamos a los componentes de párrafo correspondientes y cómo el juego.



- 3 **HABILIDADES ESPECIALES**
Algunos escenarios te ofrecen las cartas de habilidad ch. Vea a continuación cómo seleccionar el número de Special Ab según el escenario elegido.



HABILIDADES ESPECIALES

Sus horas de vuelo han valido la pena; ¡Has dominado todos los trucos del oficio de pilotar!

Selecciona el número de cartas de Habilidad Especial que indica el escenario elegido. Cada carta te otorga una habilidad especial diferente que te ayudará a aterrizar tu avión incluso en las situaciones más difíciles. Experimenta con varias habilidades especiales o diferentes combinaciones y elige las que mejor te ayuden en tu situación.

1

La torre no responde. El fuerte viento de cola te arrastra demasiado rápido al pasar

3

2

2

Si juegas 2 dados con el mismo valor en el MOTOR Synchronisation...

3

2

EFFECTOS DE LA PISTA DE APROXIMACIÓN



MUERE EL TRÁFICO

Los cielos están particularmente ocupados hoy... ¡parecen aparecer aviones de la nada!

Si hay un ícono de Tráfico en la pantalla Posición actual Al comienzo de la ronda, tira el dado de Tráfico tantas veces como iconos haya en el espacio. Cada vez que tire, agregue una ficha de Avión al espacio indicado por el valor del dado, comenzando con la pantalla de Posición actual. **No tires el dado ni añadas fichas de Avión si no hay ningún icono de Tráfico en la pantalla Posición actual, incluso si has pasado por uno al avanzar 2 espacios.**

También:

Si permaneces en un espacio con uno o más íconos de Tráfico durante más de una ronda, tira el dado de Tráfico tantas veces como se indica al comienzo de cada ronda que permanezcas allí. Si pasas por un espacio con un dado de Tráfico mientras avanzas 2 espacios... no es necesario tirarlo. Si necesitas colocar una ficha de Avión y no queda ninguna en el suministro, no coloques ninguna. Si el número del dado es mayor

que t
Pista,
(la A

sobre el enfoque
espacio ast de la pista

examen

En el
y
Aplicación
Ella
ser
seco
seco

y en Atlanta, Isabelle el
primer espacio del

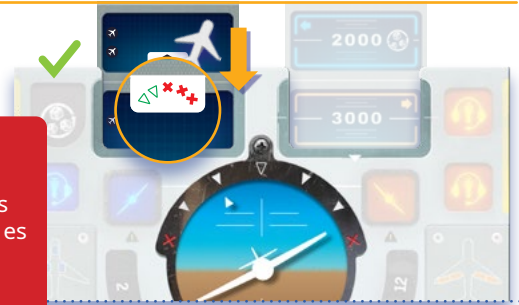
obtiene un 3.
(la primera
re es un
y agrega un



GIROS

Las nubes y montañas siniestras requieren mano firme a los controles. ¡Será mejor que te abroches el cinturón!

Cuando realizas el paso Avanzar la ruta de aproximación, si el eje del avión no está en una de las posiciones permitidas (o) en la pantalla Posición actual, pierdes el juego. Esto también se aplica a ambos espacios por los que vuelas si avanzas 2 espacios durante esta ronda. Si no avanzas en el Track de aproximación (te mueves 0 espacios), no necesitas seguir estas restricciones.



MÓDULOS



QUEROSENO

¡Administra tu combustible y aterriza tu avión antes de que se seque!

SE ADICIONAL

- Coloca el Kero del Control
- Coloca el Kero

REGLAS: KEROSE

El piloto OCo-P un dado de cualquier valor se mueve inmediatamente por la pista th espacios como el valor

izquierda

0.

arquero
F
ed.

FIN DE RONDA

Agrega este episodio en la cada fin de la fase de Fin de Ronda:

Si no le has colocado un dado
Pierde 6 queroseno.

En cualquier momento durante la ronda final del juego, si llegas al espacio, ¡te quedarás sin queroseno y mi perderás el juego!



INTERNO

Se le ha asignado un pasante. Te serán útiles durante el vuelo, pero debes terminar su entrenamiento antes de aterrizar.

CONFIGURACIÓN ADICIONAL

Coloque el tablero interno debajo del panel de control. Coloca una ficha de Pasante boca arriba al azar en cada espacio.

NORMAS

Formación de pasantes

En tu turno, puedes entrenar a tu pasante colocando un dado de cualquier valor en el espacio de tu color en el tablero de pasantes y tomando la primera ficha disponible más cercana a tu lado. Luego puedes colocar esa ficha en cualquier espacio donde normalmente podrías colocar un dado y resolver su efecto con el número de la ficha.

Pasante no capacitado

Debes capacitar completamente a tu pasante antes de aterrizar. Si todavía quedan fichas de Interno en el tablero de Interno al final del juego, no terminaste el entrenamiento de Interno y pierdes el juego.

Importante

- Un token de Interno no puede ser modificado por un token de Café.
- No puedes usar esta ficha en un espacio de Concentración.
- El dado colocado debe tener un valor diferente al de la siguiente ficha disponible.

VIENTO

El viento de cola se ha levantado y estás avanzando demasiado rápido. Gira tu avión para controlar tu velocidad.

CONFIGURACIÓN ADICIONAL

Coloque la ficha de Avión azul dentro del Anillo de Viento de modo que el morro del avión apunte al espacio central blanco. Colóquelo a la derecha del tablero de control.

REGLA: FASE DEL EJE

Inmediatamente después de la fase del Eje, gira la ficha de Avión azul tantos espacios como la posición actual del Eje esté descentrada, incluso si el Eje no se moviera.



Ejemplo

Al final de la fase del Eje, el Eje solo se movió un espacio, pero ahora está 2 marcas hacia el Piloto. Por lo tanto, deben girar la ficha de Avión azul 2 espacios hacia la izquierda.



REGLA: FASE DEL MOTOR

Durante la fase de Motor, suma la velocidad del viento (el número del espacio al que apunta la ficha de Avión azul) a la suma de tus dados de Motor. Este modificador se aplica a todas las rondas, incluso a la última.



Ejemplo

La ficha de Avión azul apunta al +2 espacio cuando se está resolviendo la fase de Motor. El equipo debe sumar 2 velocidades del viento al total de sus motores. En este caso, produce un resultado de 10. Ahora avanzarán 2 espacios en lugar de solo 1.



TIEMPO REAL

Demuestra tus nervios de acero jugando en tiempo real.



Al comienzo de cada ronda, comience un **60 segundos** temporizador (usa tu teléfono) **INMEDIATAMENTE** después de tirar los dados.

No puedes colocar ningún dado después de que se acabe el tiempo; la ronda termina inmediatamente. Cualquier dado que no se haya colocado simplemente se ignora. Si los espacios del Eje y del Motor  no se han llenado, has perdido el juego.



FUGA DE QUEROSENO

Uh-oh... ¡hay una fuga de queroseno que solucionar!
Ajusta tu velocidad para evitar una catástrofe.

Por ejemplo, si jugaste un **6** y un **3** en los Motores se pierde **4** unidades de queroseno:

$$6 - 3 + 1 = 4$$



CONFIGURACIÓN ADICIONAL

Configure la pista de queroseno como de costumbre. Coloca una ficha de Interno boca abajo en el espacio del dado para recordarte que no puedes colocar un dado allí.

NORMAS

Ya no puedes realizar la Acción de Queroseno y no pierdes queroseno de la misma manera. En cambio, **tu pérdida de queroseno es la misma que la diferencia entre tus dos dados de motor, +1.**



FRENOS CE

Estás aterrizando en una pista helada.
¡Utiliza tus frenos especiales para evitar perder el control!

CONFIGURACIÓN

El tablero de frenos en el Panel de Control es los frenos originales.



NORMAS

Tú debes mover el marcador de freno al final de la pista (más allá del 5) antes del final del juego, siguiendo las nuevas reglas de colocación. De lo contrario pierdes el juego.

Al final de la última ronda, tu Velocidad debe ser menor que el marcador de Freno.



La pista Ice Brakes funciona como la pista de frenos normal, **pero se deben colocar 2 dados del mismo valor en la parte superior e inferior de la pista en la misma ronda.**



Si colocas un dado en un espacio de la pista Ice Brake y no puedes colocar un dado en el espacio opuesto en la misma ronda, se pierde. Recupera ese dado al final de la ronda sin mover el marcador de Freno.

Tenga en cuenta que esta pista no tiene interruptores. Sin embargo, como ocurre con los frenos normales:

- Debes desplegarlos en orden, de izquierda a derecha.
- No puedes jugar un dado en un espacio a la izquierda del marcador de Freno (en un espacio donde ya se han jugado dados en una ronda anterior).
- Puedes avanzar el marcador de Freno más de una vez por ronda si se han cumplido las condiciones.

ESCENARIOS



YULMontreal-Trudeau



Tu primer vuelo va bien. El sol sale por el horizonte y el paisaje cubierto de nieve es magnífico como te deslizas sobre el río San Lorenzo. Condiciones perfectas para un aterrizaje suave.



LHRHeathrow



Ves el río Támesis cortando un canal negro a través de las luces de Londres a medida que te acercas. el aeropuerto. Hay tráfico al final de su aproximación.

Mantén la calma y aterriza tu avión.



HNDHaneda



Con el icónico Monte Fuji al fondo, debes ejecutar un amplio giro a la izquierda para llevar tu avión sobre la Bahía de Tokio y en línea con la pista, que sobresale hacia el agua.



OSLgardermoen



Comienzas tu descenso hacia Oslo, la ciudad a tu izquierda, con el sol brillando en el largo y estrecho lago Øyeren a tu derecha. Mantén tus ojos en tu queroseno. ¡Feliz aterrizaje!



ATLHartsfield-Jackson



A medida que atraviesas las nubes, pasas sobre las estribaciones de los Apalaches para ver Atlanta... y un cielo lleno de tráfico. Además de eso, tienes que entrenar a un interno nervioso.

Buena suerte.



PRGVáclav Havel



Tu conjunto de habilidades está mejorando.

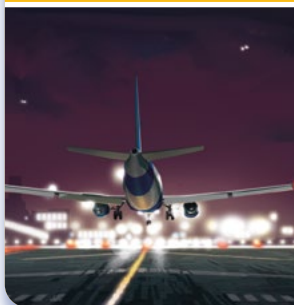
Utilice estas capacidades para aterrizar de forma segura en Praga, uno de los centros culturales de Europa, en el corazón de la antigua Bohemia.



Vuela a nuevos y emocionantes destinos y descubrir nuevos escenarios!



LHRHeathrow



La densa niebla, común en Londres, ha provocado que el cielo se llene de aviones en espera sobre la capital británica. ¡Tendrás que estar alerta desde el principio de tu aproximación!



TGUToncontín



Este aeropuerto está ubicado en la base de un cuenco de montañas; Tendrás que descender rápidamente y hacer un giro final muy cerrado. ¡Bienvenidos a Honduras!



CURROGaleão



La torre de control de Río de Janeiro no responde. El fuerte viento de cola te arrastra demasiado rápido al pasar por la playa de Copacabana. Hacer un giro amplio y controle su velocidad de aproximación.



KEFKeflavík



Al atravesar las nubes bajas, se ve la península con el aeropuerto de Islandia. Es todo blanco, cubierto de nieve recién caída. Necesitarás un toque ligero para llegar sano y salvo a la "Tierra del Fuego y Hielo".



PRGVáclav Havel



El cielo está despejado y ofrece una magnífica vista de los Cárpatos a lo lejos... Suena una alarma. Estás perdiendo combustible. ¿Tendrás suficiente para hacerlo? Gestiona tu velocidad y que la suerte esté de tu lado.



KULKuala Lumpur



Tienes razón en preocuparte por Electricidad de Malasia tormentas... Mantenga su avión alineado entre las masas de tormenta. El aterrizaje en Kuala Lumpur será accidentado.



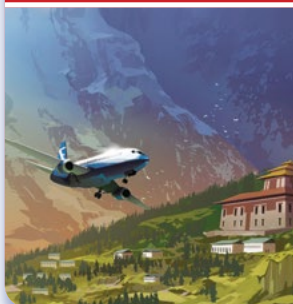
ATLHartsfield-Jackson



Te estás acercando a uno de los aeropuertos más transitados del mundo... El Día de Acción de Gracias estadounidense. Nunca has visto un tráfico como este en toda tu carrera, pero una fuga de combustible significa que tendrás que seguir adelante para llegar a tiempo. ¡Felices vacaciones a todos menos a ti!



PBHparó



Los llaman colinas, pero en cualquier otro lugar se les llamaría montañas. Estás aterrizando en Bután, al borde del Himalaya, a más de 7.000 pies de altitud. Es un valle estrecho. Las montañas son tan altas y escarpadas...



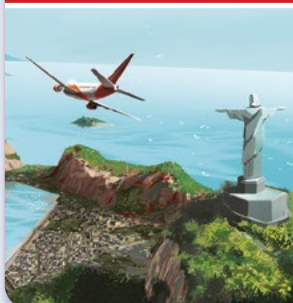
HNDHaneda



Su corredor aéreo se ha reducido. *Eshanami*, el festival de los cerezos en flor y los cielos se llenan de aviones. Se necesitará toda su concentración para navegar su enfoque.



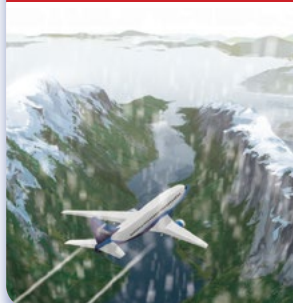
CURROGaleão



Llegar al final de un raro ciclón tropical del Atlántico Sur significa vientos muy fuertes y un corredor aéreo estrecho. Tienes lo que se necesita para realizar este aterrizaje... ¿Pero por qué te sudan tanto las palmas?



OSLgardermoen



La pista está congelada y su indicador de queroseno ha estado bajo durante 30 minutos. ya. 150 pasajeros y tripulación dependen de ti. No los defraudes.



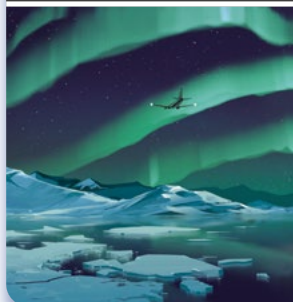
TGUToncontín



¿Cuándo van a construir un nuevo aeropuerto en Tegucigalpa? Aterrizas aquí atormenta tus sueños. Cuando supiste cuál era tu destino, tu estómago dio un vuelco. Baja a la izquierda entre las montañas y haz lo que sea necesario.



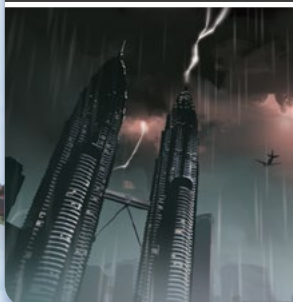
KEFkeflavík



Mientras atraviesas las nubes, te encuentras en medio de una increíble tormenta de nieve. Las luces de la pista se ven débilmente a través de la nieve. Tus pasajeros dependen de ti. Concentrarse. Enfocar. Tierra.



KULKuala Lumpur



Los relámpagos destellan todos alrededor a medida que te acercas. Esto debe ser lo que se siente al volar al infierno. Llegar al aeropuerto requerirá hasta el último gramo de concentración. El tiempo está en tu contra. *Semoga berjaya*, como dirían los lugareños.



PBHparó



Bienvenidos de nuevo al aeropuerto más peligroso del mundo. Al menos el tiempo está despejado, pero una idea sigue regresando: sólo 8 pilotos en el mundo están autorizados para aterrizar aquí. Es hora de agregar tu nombre a la lista... O no.

