Sky Team



ES ESPAÑOL

PROCEDIMIENTO DE ATERRIZAJE ¡Ponte a los mandos de un avión comercial junto a tu fiel copiloto, coordina tus esfuerzos y aterriza en aeropuertos de todo el mundo!

En este juego cooperativo, encarnas a un equipo de pilotos encargados de aterrizar un avión de pasajeros. ¡Pero aterrizar no es tan fácil como parece! Tendrás que comunicarte con la Torre de Control para despejar el tráfico aéreo, ajustar la velocidad, nivelar el avión, desplegar los flaps para aumentar la

sustentación, bajar el tren de aterrizaje y accionar los frenos. ¡Cooperación y nervios de acero es todo lo que necesitas!

14+ | 20' | 2 Un juego de Luc Rémond Ilustraciones de Eric Hibbeler y Adrien Rives Aprende las reglas en vídeo en scorpionmasque.com

AL ABRIR LA CAJA POR PRIMERA VEZ

1. Comienza retirando y tirando todas las piezas del Panel de Control con este símbolo.
2. Pega las 9 pegatinas de doble cara en los espacios indicados.
3. Pega la pegatina del avión en el disco de Eje del Avión y colócalo en su sitio.
4. Coloca los 10 Interruptores sobre las luces verdes.

ANTES DE CADA PARTIDA

NOTA: Preparación para el juego básico.

1. Coloca el Panel de Control entre los jugadores. Asegúrate de que la flecha del Eje apunta al triángulo negro y todos los interruptores cubren las luces verdes.
2. Ajusta los marcadores azul y naranja en el medidor de velocidad.
3. Coloca el marcador de Freno a la izquierda del 2.
4. El jugador del lado azul es el Piloto (4 dados azules); el del lado naranja es el Copiloto (4 dados naranjas).

5. Desliza la pista de Altitud hasta los 6000 pies.
6. Desliza la pista de Aproximación YUL Montréal-Trudeau.
7. Coloca los marcadores de Repetición, los aviones de tráfico y crea la reserva de Café.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se juega a lo largo de 7 rondas divididas en 3 fases:

1. DISCUSIÓN ESTRATÉGICA Y LANZAMIENTO DE DADOS
2. COLOCACIÓN DE DADOS
3. FIN DE LA RONDA

1. DISCUSIÓN ESTRATÉGICA Y LANZAMIENTO DE DADOS

Hablad de la estrategia antes de tirar los dados. Está prohibido hablar de valores numéricos concretos de los dados. Lanza tus 4 dados en secreto tras la pantalla. A partir de este momento, ¡silencio absoluto!

2. COLOCACIÓN DE DADOS

Por turnos, coloca UN dado en una casilla libre respetando las restricciones de color y número.

ACCIONES

- EJE (Obligatorio): Compara ambos dados y gira la inclinación del avión según la diferencia hacia el dado mayor.
- MOTORES (Obligatorio): La suma de ambos dados indica tu velocidad y avanza la pista de aproximación.
- RADIO: Elimina un avión de la pista de aproximación según el valor del dado.
- TREN DE ATERRIZAJE Y FLAPS: Activa los interruptores para modificar la aerodinámica.
- FRENOS: Prepara la potencia de frenado necesaria.
- CONCENTRACIÓN: Consigue fichas de Café para modificar el valor de los dados (+1/-1).

RONDA FINAL Y VICTORIA

En la última ronda, la velocidad debe ser inferior al nivel de frenado. ¡Ganas si no hay aviones, todo el equipamiento está desplegado, el avión está nivelado y frena a tiempo!