



SKY TEAM

PROCEDIMIENTO DE ATERRIZAJE

Toma los mandos de un avión de pasajeros con tu leal compañero de tripulación, trabajad en equipo y aterrizad vuestro avión en pistas de todo el mundo.

OBJETIVO

En este juego cooperativo, los jugadores asumen el papel de un equipo de pilotos encargados de hacer aterrizar un avión de pasajeros comercial en aeropuertos de todo el mundo. Pero esta tarea no es tan sencilla como parece: tendréis que **comunicaros con la torre de control** para aseguráros de que vuestra trayectoria de aproximación puede incorporarse al tráfico aéreo, **ajustar vuestra velocidad** para no dejaros el aeropuerto atrás, **nivelar el avión** para que esté en paralelo al suelo al aterrizar, **desplegar los flaps** para incrementar la sustentación mientras se reduce la velocidad al descender, **desplegar el tren de aterrizaje** para tener un aterrizaje seguro y, finalmente, **usar los frenos** para detener el avión cuando ya está en tierra.

¡Todo lo que hace falta para conseguirlo es tener cooperación y nervios de acero!



20'



12+



2

Un juego de **Luc Rémond**

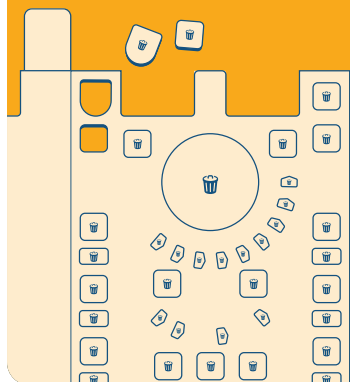
Ilustraciones de **Eric Hibbeler** y **Adrien Rives**

MONTAJE

CUANDO ABRAS LA CAJA POR PRIMERA VEZ

1

Quita y tira a la basura todas las piezas del Panel de control con este símbolo:

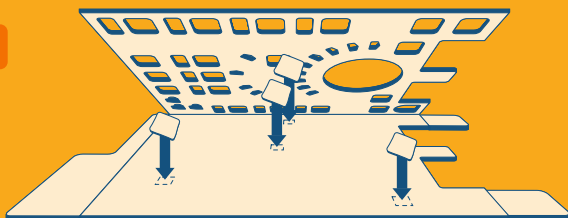


2

Coloca los 9 adhesivos de doble cara en los espacios indicados del interior y de la parte trasera del Panel de control.



1

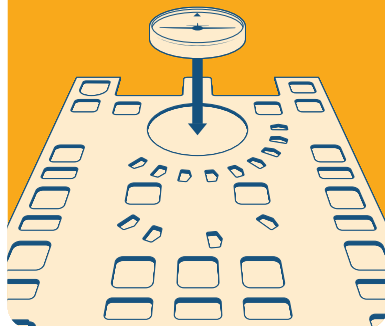


2



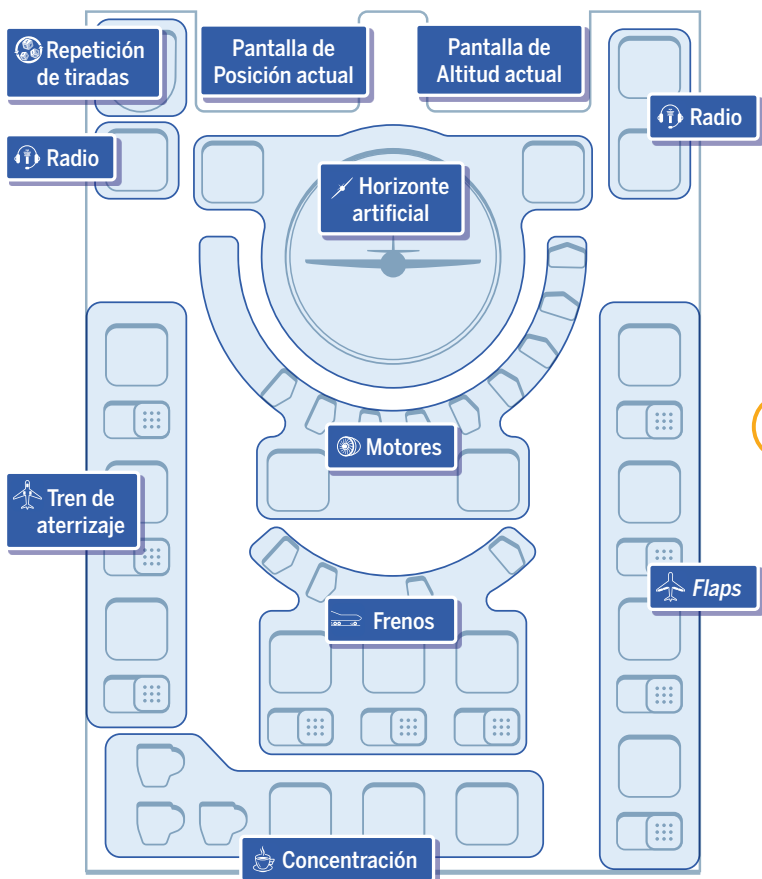
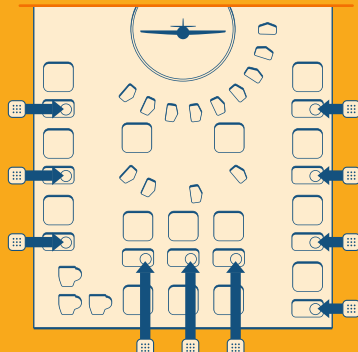
3

Coloca el disco de Horizonte artificial en su espacio.



4

Coloca los 10 botones sobre las luces verdes.



PREPARACIÓN

ANTES DE CADA PARTIDA

NOTA: esta es la preparación del juego básico. Todos los demás componentes que no se mencionan aquí (y que se almacenan en el compartimento de la caja) son parte de los módulos avanzados del juego; puedes dejarlos en la caja de momento.

1 Coloca el Panel de control entre los jugadores, que deberían sentarse en lados opuestos de la mesa. Asegúrate de que la flecha del Horizonte artificial apunta al triángulo negro que hay arriba y que todos los botones estén cubriendo las luces verdes.

2 En el indicador de Velocidad, coloca el marcador de Aerodinámica azul entre el 4 y el 5, y el marcador de Aerodinámica naranja entre el 8 y el 9.

3 Coloca el marcador de Frenos a la izquierda del 2 en el indicador de Frenos.

4 El jugador sentado en el lado de los espacios azules juega como Piloto y recibe los 4 dados azules. El jugador sentado en el lado de los espacios naranjas juega como Copiloto y recibe los 4 dados naranjas.

5 Desliza el indicador de Altitud (lado verde/amarillo) en la ranura derecha de la parte superior del Panel de control hasta que la pantalla muestre el número **6000**. El número de la pantalla indica la Altitud actual del avión en pies.

6 Desliza la Trayectoria de aproximación **YUL Montréal-Trudeau** en la ranura izquierda de la parte superior del Panel de control hasta que la pantalla muestre el icono . Esta pantalla muestra la Posición actual del avión.

7 Coloca un contador de Repetición de tirada sobre cada icono de Repetición de tirada del indicador de Altitud.

8 Coloca tantos contadores de Avión como iconos de Tráfico haya en cada espacio de la trayectoria de Aproximación.

9 Crea una reserva de contadores de Café, dejándolos al lado del Panel de control (no sobre este).

10 Cada jugador toma una pantalla y lee las ayudas de juego impresas en ellas.



EL JUEGO

Las partidas se juegan a lo largo de **7 rondas**. Cada ronda se divide en **3 fases**:

1. DISCUSIÓN DE LA ESTRATEGIA Y TIRADAS DE DADOS
2. COLOCACIÓN DE DADOS
3. FINAL DE LA RONDA

1 DISCUSIÓN DE LA ESTRATEGIA Y TIRADAS DE DADOS

Los jugadores tratan de acordar una estrategia de juego al principio de cada ronda, proponiendo acciones como «Tenemos que librarnos de ese avión» o «Vamos a asegurarnos de avanzar 2 espacios», por ejemplo.

No está permitido hablar de los dados, diciendo cosas como «Si te sale un 6, ponlo aquí» o «Usa tu peor dado para esta acción». Cuando hayáis acordado una estrategia, cada jugador tira los 4 dados tras su pantalla, para que su compañero no pueda ver los resultados. A partir de este momento, los jugadores deben permanecer totalmente en silencio hasta el final de la ronda, salvo para corregir errores sobre las reglas.



REPETICIÓN DE TIRADAS

Si hay un contador de Repetición de tirada sobre el espacio de Altitud actual (como lo hay en la primera ronda, a **6000** pies), retíralo y añádelo a tu reserva, en la esquina superior izquierda del Panel de control. Cualquier jugador puede gastar 1 contador de Repetición de tirada en cualquier momento de la ronda. Esto permite a **AMBOS JUGADORES** volver a tirar uno o más de los dados que hay tras sus pantallas **UNA VEZ**. Por ejemplo, el Piloto puede gastar el contador para volver a tirar 2 de los 3 dados que le quedan tras la pantalla, y el Copiloto puede decidir volver a tirar sus 4 dados.

2 COLOCACIÓN DE DADOS

REGLAS GENERALES

A Los jugadores van colocando dados por turnos alternos.

La flecha de la pantalla de Altitud actual indicará quién coloca su dado en primer lugar. En este caso, el Piloto (azul) es el primero en colocar un dado en la primera ronda.

B En tu turno, coloca UNO (¡y solo uno!) de tus dados restantes, los que siguen detrás de tu pantalla, sobre un espacio VACÍO (sin dado) del Panel de control.

Respetar las limitaciones de color: el Piloto solo puede colocar sus dados sobre los espacios azules, y el Copiloto sobre los espacios naranjas. Los espacios que tengan color azul y naranja sirven para ambos jugadores.

C Respetar las limitaciones de número. En este ejemplo, el Copiloto solo puede colocar un 1 o un 2 en el primer espacio de Flaps.

D La mayoría de los espacios tienen una limitación de color, de número, o ambas. Aquí, el Piloto es el único que puede colocar un dado en la sección de los Frenos, ya que esos espacios son azules, Y ADEMÁS debe haber sacado un 2.

E Los espacios de Radio tienen limitación de color, pero no de número, así que aquí se puede colocar cualquier valor.

F Los espacios de Concentración no tienen limitaciones, así que cualquier jugador puede colocar dados de cualquier valor aquí.



ACCIONES

Los dados producen efectos diferentes dependiendo de su valor y de los espacios en los que se coloquen.

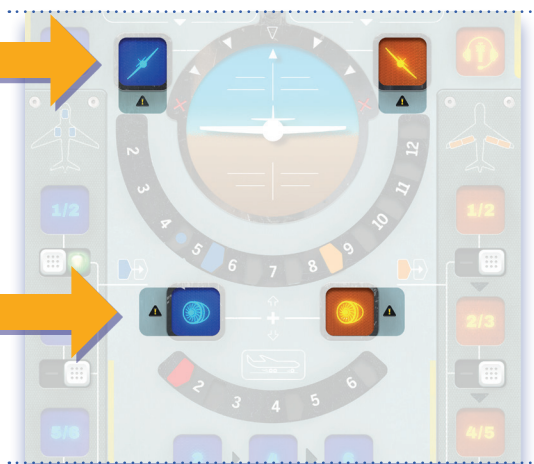


ACCIONES OBLIGATORIAS

Es obligatorio ocupar los espacios con un  en cada ronda, por lo que cada jugador debe colocar siempre un dado sobre el Horizonte artificial y otro sobre los Motores.

Pierdes automáticamente la partida si, al final de una ronda, no hay 1 dado de cada color sobre el Horizonte artificial y 1 dado de cada color sobre los Motores.

NOTA: estos espacios son obligatorios, pero no es necesario que sean los primeros en los que se colocan dados.



HORIZONTE ARTIFICIAL

Controla el Horizonte artificial durante la aproximación. El Avión se inclinará y debes evitar que entre en barrena.

En cuanto se coloque el segundo dado, compara el valor de ambos dados:

- No muevas el Avión si ambos dados muestran el mismo resultado.
- Si los dados muestran números diferentes, gira el Avión tantas marcas como sea la diferencia entre sus valores. Gira la flecha del Horizonte artificial hacia el jugador que colocó el dado con el valor más alto, y déjalo allí; no devuelvas el Horizonte artificial a su posición inicial al final de la ronda.

ENTRAR EN BARRENA

Si la flecha del Horizonte artificial alcanza o supera una , el avión entra en barrena y pierdes automáticamente la partida.

¿SABÍAS QUE...?

En realidad, los aviones se mueven en 3 ejes: vertical o de guiñada (morro hacia la derecha o la izquierda), transversal o de cabeceo (morro hacia arriba o abajo) y longitudinal o de alabeo. El funcionamiento del juego es una simplificación que solo representa el eje longitudinal.

$$5 - 3 = 2$$

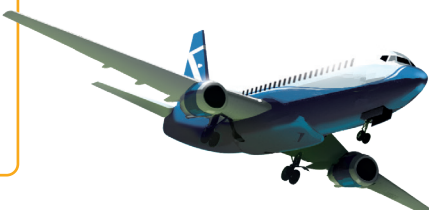


Ejemplo

Isabel (Piloto) colocó un 5 y Olivia (Copiloto) colocó un 3. El Horizonte artificial se gira 2 marcas hacia Isabel.

CONDICIÓN DE VICTORIA

Al final de la última ronda, el Avión debe estar totalmente horizontal (ver pág. 11).





MOTORES !

Dependiendo de la potencia que asignes a los Motores, el Avión avanzará... ¡o no!

En cuanto se coloque el segundo dado, suma el valor de los 2 dados colocados sobre los espacios de Motores; esa es tu Velocidad. Ahora:

- Si la suma está por debajo del lugar ocupado por el **marcador de Aerodinámica inferior (azul)** en el indicador de Velocidad, no muevas la Trayectoria de aproximación.
- Si la suma está entre los 2 **marcadores de Aerodinámica** del indicador de Velocidad, haz avanzar la trayectoria de Aproximación 1 espacio.



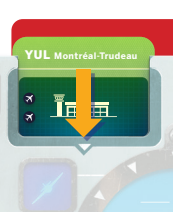
- Si la suma está por encima del lugar ocupado por el **marcador de Aerodinámica superior (naranja)** en el indicador de Velocidad, haz avanzar la trayectoria de Aproximación 2 espacios.



COLISIÓN

Si uno o más contadores de Avión entran el espacio de tu Posición actual, aún sigues con vida.

Si hay contadores de Avión sobre el espacio de tu Posición actual y tienes que hacer avanzar la trayectoria de Aproximación, se producirá una colisión y habrás perdido la partida.



SOBREPASAR LA PISTA

Si el Aeropuerto se encuentra en el espacio de la Posición actual y tienes que hacer avanzar la trayectoria de Aproximación, te habrás pasado la pista de aterrizaje y habrás perdido la partida.



RADIO

Comunícate con la Torre de control para despejar el tráfico aéreo de tu trayectoria.

El Piloto dispone de 1 espacio de Radio en el que puede colocar sus dados, mientras que el Copiloto dispone de 2.

Colocar dados en estos espacios, tanto del Piloto como del Copiloto, permite retirar marcadores de Avión de la Trayectoria de aproximación. Cuando se coloque un dado en un espacio de Radio, cuenta el número de espacios indicado por su valor en la trayectoria de Aproximación, empezando por tu Posición actual, y retira **INMEDIATAMENTE** 1 contador de Avión de ese espacio. Es decir, si se coloca aquí un dado con un valor de **1**, se retira 1 contador de Avión del espacio de tu Posición actual.

Esta acción no tiene ningún efecto si no hay marcadores de Avión en el espacio indicado por el dado.



Ejemplo

Isabel (Piloto, color azul) juega un dado con un **2** sobre su único espacio de Radio, así que retira 1 marcador de Avión del segundo espacio (el que viene tras la Posición actual).



TREN DE ATERRIZAJE Solo Piloto

Despliega el Tren de aterrizaje. Cada pieza del Tren de aterrizaje desplegada aumenta la resistencia aerodinámica y al viento del avión.

- Coloca un dado respetando la limitación de número. **Puedes desplegar el Tren de aterrizaje en cualquier orden.**
- Desliza el botón bajo tu dado para que el Panel de control muestre la luz verde.
- Haz avanzar **INMEDIATAMENTE** 1 espacio el marcador de Aerodinámica azul. Debería encontrarse entre el 7 y el 8 cuando hayas desplegado **todo** el Tren de aterrizaje.

Colocar dados en los espacios que ya muestren la luz verde no tiene ningún efecto.

Ejemplo

Isabel activa el Tren de aterrizaje por primera vez en esta partida.

- Coloca un **4** en el espacio **3/4**.
- Desliza el botón para que el Panel de control muestre la luz verde.
- Mueve el marcador de Aerodinámica azul al espacio entre el 5 y el 6.



AERODINÁMICA Y VELOCIDAD

Cuando mueves los marcadores de Aerodinámica, estás cambiando el efecto de la Velocidad sobre la trayectoria de Aproximación. Por ejemplo, mover el marcador azul hacia adelante significa que una Velocidad de 5 hará que tu Avión ahora avance 0 en lugar de 1.

CONDICIÓN DE VICTORIA B

Todos los espacios del Tren de aterrizaje en el Panel de control deben mostrar la luz verde al final de la partida (ver pág. 11).



FLAPS Solo Copiloto

Despliega los Flaps. Cada Flap extendido aumenta la sustentación y la resistencia al viento del Avión.

- Coloca un dado respetando la limitación de número. **Despliega los Flaps en orden, de arriba abajo.**
- Desliza el botón bajo tu dado para que el Panel de control muestre la luz verde.
- Haz avanzar **INMEDIATAMENTE** 1 espacio el marcador de Aerodinámica naranja. Debería encontrarse más allá del 12 cuando hayas desplegado todos los Flaps.



CONDICIÓN DE VICTORIA

B

Todos los espacios de los Flaps en el Panel de control deben mostrar la luz verde al final de la partida (ver pág. 11).

Debes desplegar los Flaps en orden, empezando por el espacio 1/2, siguiendo con el espacio 2/3, y así sucesivamente.



Ejemplo

Olivia (Copiloto) activa el segundo espacio de Flaps.

- Coloca un 2 en el segundo espacio (2/3).
- Desliza el botón para que el Panel de control muestre la luz verde.
- Mueve el marcador de Aerodinámica naranja al espacio entre el 10 y el 11.



CONCENTRACIÓN

No es momento de sucumbir a la presión; concéntrate y prepara tus siguientes maniobras.

- Tanto el Piloto como el Copiloto pueden colocar cualquier dado en cualquier espacio ☕ vacío.



- Coloca **inmediatamente** un contador de Café en uno de los 3 espacios designados para ello. No se pueden tener más de 3 contadores de Café.

En cualquier momento en el que coloques un dado en cualquier lugar del Panel de control, puedes usar 1 o más contadores de Café para modificar el valor del dado que estás colocando. Cada contador gastado te permite o bien sumar 1 o bien restar 1 al valor de tu dado. Tras usar 1 contador de Café, devuélvelo a la reserva.

- Cualquier jugador puede usar los contadores de Café, independientemente de quién los genere.
- Los contadores que no se usen permanecen sobre el Panel de control para las siguientes rondas.
- El uso de los contadores de Café no permite aumentar un valor por encima de 6 ni reducirlo por debajo de 1.
- Restar 1 a un dado con un valor de 1 no convierte el resultado en un 6, ni sumar 1 a un valor de 6 lo convierte en un resultado de 1.



Ejemplo

- Isabel tiene un dado con un 3. Está decidida a retirar el contador de Avión del espacio de Posición actual.
- Retira 2 contadores de Café del Panel de control.
- Transforma su 3 en un 1, lo coloca en su espacio de Radio y retira el contador de Avión del primer espacio (el de Posición actual).



FRENOS Solo Piloto

Frena lo suficiente como para que el Avión se detenga cuando llegue a la pista de aterrizaje.

- Coloca un dado respetando la limitación de número y desliza el botón correspondiente para que muestre la luz verde. **Los Frenos deben desplegarse en orden, empezando por el espacio 2.**
- Haz avanzar **INMEDIATAMENTE** el marcador de Frenos rojo 1 espacio en el indicador de Frenos. **Los Frenos solo tienen efecto sobre el juego en la ronda final de la partida.**



Debes desplegar los Frenos en orden, empezando por el 2, siguiendo con el 4 y terminando con el 6. **No es necesario desplegar todos los Frenos**, pero mientras más despliegues, más fácil será tu aterrizaje.

CONDICIÓN DE VICTORIA

D

Durante la última ronda de la partida, tu Velocidad debe ser inferior a la posición del marcador de Frenos rojo en el indicador de Frenos (ver pág. 11).



Ejemplo

- Isabel despliega el segundo Freno de la partida colocando un dado de valor 4 en el espacio 4.
- Hace avanzar el marcador de Frenos rojo 1 espacio (entre el 4 y el 5).

REPETICIONES DE TIRADA

Recuerda que, en cualquier momento de la ronda, puedes gastar un contador de Repetición de tirada (ver pág. 4).

3 FINAL DE LA RONDA

Cuando ya se han colocado los 8 dados, los jugadores por fin pueden volver a hablar. A continuación, se deben realizar los siguientes pasos, en orden.

REDUCCIÓN DE ALTITUD

Hagas lo que hagas con tus acciones, el Avión desciende cada ronda.

Hay 7 espacios en el indicador de Altitud, así que las partidas constan de 7 rondas.

- Haz avanzar el indicador de Altitud 1 espacio o 1000 pies.
 - Los jugadores recuperan sus dados.
- Si la imagen del **Aeropuerto** aparece en la pantalla de Posición actual y la imagen del **Avión** aparece en la pantalla de Altitud actual, se pasa a la sección de "Final de la partida", más adelante.



Si no es así, comienza una nueva ronda.

CASOS ESPECIALES

Llegar al Aeropuerto demasiado pronto

La imagen del **Aeropuerto** está en la pantalla de Posición actual pero la imagen del **Avión** no está en la pantalla de Altitud actual.

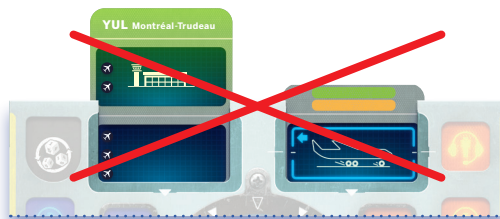
Debes realizar un circuito de espera sobre el Aeropuerto, así que juegas una o más rondas sin hacer avanzar la Trayectoria de aproximación, mientras reduces la Velocidad.



No llegar al Aeropuerto a tiempo

La imagen del **Aeropuerto** no está en la pantalla de Posición actual pero la imagen del **Avión** está en la pantalla de Altitud actual.

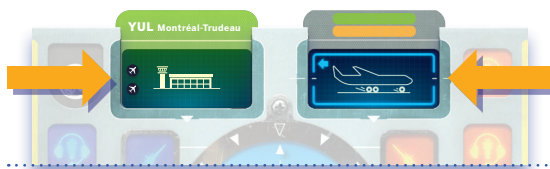
El Avión se ha estrellado antes de llegar al Aeropuerto. ¡Has perdido la partida!



ÚLTIMA RONDA Y FINAL DE LA PARTIDA

La ronda final comienza cuando la imagen del **Aeropuerto** aparece en la pantalla de Posición actual y la imagen del **Avión** aparece en la pantalla de Altitud actual.

Vuestro Avión ha llegado al Aeropuerto al mismo tiempo que está a punto de tocar tierra. ¡Excelente coordinación!



MOTORES

Habéis tocado tierra, así que ahora debéis usar los Frenos para no sobrepasar el fin de la pista de aterrizaje.

¡CUIDADO: La forma de aplicar la Velocidad cambia!

Durante la ronda final, cuando juegues el segundo dado de Motores, en lugar de comparar la Velocidad con los marcadores Aerodinámicos, compárala CON LOS FRENOs.

CONDICIÓN DE VICTORIA

D

La fuerza de los Frenos (indicada por el marcador de Frenos rojo) debe ser superior a tu Velocidad, esto es, la suma de los dados de Motores (ver pág. 11).

Al contrario de lo que sucede con los *Flaps* y el Tren de aterrizaje, no es necesario desplegar todos los Frenos . Pero no pueden estar por debajo de 2 en el momento del aterrizaje, ya que esto impedirá que se detenga antes del fin de la pista y provocará que se estrelle.



Ejemplo

Durante la ronda final, la Velocidad total de Isabel y Olivia es **3 (1+2)**. Isabel desplegó los Frenos **2 y 4**. La Velocidad del avión este turno está a la izquierda del marcador de Frenos rojo, así que se ha logrado esta condición de victoria.

ÚLTIMA RONDA: ATERRIZAJE

AL FINAL DE ESTA RONDA, GANAS LA PARTIDA SI:

- A** No hay contadores de Avión en la Trayectoria de aproximación.
- B** Todos los botones de los Flaps y el Tren de aterrizaje muestran la luz verde.
- C** El Horizonte artificial está completamente nivelado.
- D** La Velocidad es inferior a los Frenos cuando se colocan los dados de los Motores.

¡ENHORABUENA!

¡Los pasajeros empiezan a aplaudir!
El Avión ha aterrizado con suavidad y
has ganado la partida.



Ahora que has dominado el aterrizaje en Montreal, ¡abre el **LIBRO DE VUELO** para descubrir nuevos desafíos!

MUCHÍSIMAS GRACIAS A LOS 3 COPILOTOS DEL JUEGO:

- Olivier PENAUD, por su inspiración y conocimientos aeronáuticos
- Jean-Claude PENAUD, primer oficial, por compartir su experiencia
- Michel DÔME, por cientos de aterrizajes exitosos juntos

Queremos dar las gracias a Christian, que creyó en el proyecto, al equipo de *Scorpion Masqué* por cuidar tan bien de él, a Arthur, Robin, Mathias, Isabelle (¡y Lola!), y a David, por las horas probando el juego y sus valiosos comentarios. Y, por último, gracias a todos los que os encontrasteis con *Sky Team* en festivales y convenciones y quisisteis volar con nosotros.

Luc

Jefe de estudio: Manuel Sanchez

Desarrollo: Christian Lemay

Gestión del proyecto: Olivier Lamontagne

Dirección artística y diseño gráfico:

Sébastien Bizos

Gestión de la marca: Joëlle Bouhnik

Edición de texto y traducción al inglés:

Matthew Legault

Traducción al español: Darío Aguilar Pereira

Revisión: Natalia Delgado Mendoza

Financiamos el replantado de todos los árboles usados para la producción de nuestros juegos.



CONSEJOS ESTRATÉGICOS

IMPORTANTE: no te recomendamos leer esta sección a menos que estés teniendo problemas al hacer aterrizar el avión.

■ DISCUSIÓN DE LA ESTRATEGIA —

La discusión estratégica previa a cada ronda es muy importante.

Estudia con atención la Trayectoria de aproximación y la situación general.

¿Es mejor avanzar 0, 1 o 2 espacios? ¿Qué factores actuales podrían hacer que terminases perdiendo la partida?

¿Qué es urgente? ¿Qué puede esperar?

■ COMUNICACIÓN —

En *Sky Team* existen dos formas de comunicarse: verbalmente, antes de tirar los dados, y colocando tus dados durante la fase de Colocación de dados, tal como se explica a continuación.

■ COLOCANDO TUS DADOS —

Cada dado que juegas representa una acción realizada en la cabina, pero también proporciona información a tu compañero de equipo. Si has puesto ese valor en ese espacio en este momento preciso de la partida, ¿qué puede deducir de ello tu compañero? ¿Lo estás ayudando a tomar las decisiones adecuadas?

Antes de colocar tu dado, considera qué necesita tu compañero. Por ejemplo, si necesita desplegar los primeros *Flaps*, lo mejor sería que tú pusieses un dado con un valor alto en el Horizonte artificial o los Motores. Ponerte en la situación de tu compañero es esencial para formar un gran equipo.

■ EL HORIZONTE ARTIFICIAL

El Horizonte artificial es un elemento clave de la cabina.

Es tanto peligroso como flexible. Es peligroso porque puede hacerte perder la partida, y resulta muy arriesgado que ambos jugadores se esperen hasta el último dado para controlar el Horizonte artificial.

Pero el Horizonte artificial también es flexible, ya que aquí se pueden colocar a menudo valores muy diferentes a lo largo de la partida, siempre que el Avión se nivele antes de la ronda final.

■ CONCENTRACIÓN

Usar un dado para generar un contador de Café significa contar con un dado menos para la cabina, así que hazlo con cautela. Si uno de tus dados no resulta útil este turno, puede que sea el momento adecuado para usarlo de otra forma. Un contador de Café puede ser justo lo que tu compañero necesita; no esperes hasta el último turno para generarlo.

■ POSPONER UNA ACCIÓN —

¿Has tenido el mismo resultado en muchos de tus dados después de tirarlos o hay diferentes resultados? Puedes usarlos para dejar que sea tu compañero quien coloque el primer dado en los espacios interactivos (el Horizonte artificial y los Motores). No tomar tú la iniciativa hace posible que la tome tu compañero.

■ VELOCIDAD

Ten en cuenta la importancia de la Velocidad en cada turno.

En ciertas ocasiones es crucial avanzar 0, 1 o 2 espacios. Esto requiere comunicarse rápidamente con tu compañero a la hora de establecer la potencia de los Motores. Por otra parte, si no hay tráfico frente a vosotros en la trayectoria de Aproximación, la Velocidad es menos importante, y puedes tener esto en cuenta para decidir si juegas tu primer dado en otro lugar.

■ FLAPS Y TREN DE ATERRIZAJE

Estos dos elementos tienen un gran impacto en tu capacidad para aterrizar, así que elegir el momento adecuado para su despliegue es absolutamente crucial. Si necesitas avanzar 2 espacios, no despliegues tus *Flaps* demasiado pronto. ¿Está el Aeropuerto atestado de aviones y quieres avanzar 0 espacios? ¡Desplegar el Tren de aterrizaje te puede ayudar!

■ RADIO

Eliminar el tráfico aéreo de tu Trayectoria de aproximación es necesario para avanzar. Retirar un contador de Avión de los espacios 1 o 2 es importante; retirarlo del espacio 5... bastante menos.

Siempre es buena idea hacer planes para el futuro. Retirar un contador de Avión de un espacio avanzado de la Trayectoria de aproximación es útil, pero no lo hagas con tu primer dado.

