



BENOIT TURPIN Y ALEXIS ALLARD



ANNE HEIDSIECK

Welcome TO THE MOON



REGLAMENTO

OBJETIVO DEL JUEGO	2
COMPONENTES	3
REGLAS BÁSICAS	4
MODO ASTRA (SOLITARIO)	7
AVENTURA 1 - EL DESPEGUE	10
AVENTURA 2 - EL VIAJE	13
AVENTURA 3 - LA COLONIA	16
AVENTURA 4 - LA MINA	19
AVENTURA 5 - LA CÚPULA	22
AVENTURA 6 - EL VIRUS	25
AVENTURA 7 - LA FUGA	29
AVENTURA 8 - LA BATALLA	32

OBJETIVO DEL JUEGO



MODO CAMPAÑA

“Ciudadanas y ciudadanos del planeta Tierra, la situación es grave, ¡nuestro planeta está condenado! El futuro de la humanidad está en vuestras manos... No se trata de preservar nuestro modo de vida o la economía. Ahora, de lo que se trata es de nuestra existencia. Y nuestra supervivencia pasa estrictamente por conquistar la Luna. Esta conquista, la última esperanza de sobrevivir, os la encomendamos. Competiréis con el fin de darnos las mejores posibilidades de éxito. Escribiréis una página decisiva de nuestra historia salvándonos a todos y a todas.

¡Welcome to the Moon!”

Fragmento del discurso de Katalin Nelson Blue,
primera presidenta de la Alianza Humana.

Welcome to the Moon es la última parte de la trilogía de los juegos *Welcome*. Tras las urbanizaciones residenciales de los años 1950 y después de los casinos de los años 1960, los jugadores partirán hacia la conquista del espacio...

Welcome to the Moon es un juego de tachar y numerar; pero con una narración evolutiva añadida. Está formado por 8 Aventuras diferentes que forman una historia completa de dificultad creciente. Las Aventuras se pueden jugar de manera independiente, o sucesivamente para descubrir esta historia.

El **Libro de Campaña** permite descubrir *Welcome to the Moon* jugando por orden sus 8 Aventuras, de la primera a la octava. Además, en el curso de cada Campaña, se puede influir en el desarrollo de los acontecimientos con las **Cartas de Campaña** y así crear una historia diferente cada vez. *Welcome to the Moon* es por ello evolutivo, pero es totalmente rejugable ya que no hay ningún material que se destruya o se modifique a lo largo de una partida.

Para jugar una Campaña, primero se deben leer las **reglas básicas** y después tomar el **Libro de Campaña** que guiará a los jugadores paso a paso. Se aconseja empezar por la **Campaña de iniciación** para descubrir las reglas de cada Aventura sobre la marcha.

Al final de cada Aventura, se puede guardar el progreso. Los jugadores recibirán estrellas en función del resultado. El o la que tenga más estrellas al final de la campaña, obtendrá la victoria.

MODO AVENTURA

Se pueden jugar también las 8 Aventuras de manera separada. Para jugar una Aventura, hay que leer en primer lugar las **reglas básicas**. Después, escoger una Aventura y leer sus reglas específicas.

Quien tenga más puntos al final de la Aventura, obtendrá la victoria.

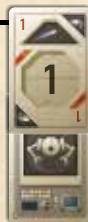
COMPONENTES

NOTA: Todas las cartas del juego tienen un número de identificación que no tiene ninguna utilidad durante la partida.

♦ 63 cartas de Nave Espacial

Anverso: número de nave espacial / Reverso: acción. De número: 2 cartas 1/2/14/15, 3 cartas 3/13, 4 cartas 4/12, 5 cartas 5/11, 6 cartas 6/7/9/10, 7 cartas 8.
De acción: 14 cartas Robot  / Energía  / Planta , 7 cartas Agua  / Astronauta  / Planificación .

Números de identificación: del 1 al 63.



♦ 48 cartas de Misiones

6 cartas de Misiones para cada una de las 8 aventuras. Estas cartas son de tres tipos diferentes: Misión A, B o C.
Anverso: Misión iniciada / Reverso: Misión cumplida ("accomplished")

Números de identificación: del 64 al 111.



♦ 6 rotuladores borrables y 3 borradores

♦ 11 cartas para el modo ASTRA (Solitario)

Números de identificación: del 112 al 122.

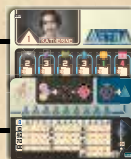
3 cartas de Efecto ASTRA

4 cartas de Adversario ASTRA

Borrables y a doble cara.

4 cartas de Aventura ASTRA

Borrables y a doble cara.



♦ 1 carta borrrable de CAPITÁN

Para la Aventura 8 y el modo Campaña.

Número de identificación: 123.



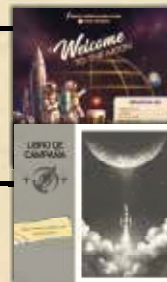
♦ 97 cartas para el modo Campaña

ATENCIÓN: Evitad consultarlas hasta que no hayáis recibido la autorización...

Números de identificación: del 124 al 220.

♦ Este reglamento para el modo Aventura y el modo ASTRA (Solitario)

♦ 1 Libro de Campaña para el modo Campaña



♦ 24 hojas de Aventura borrables a doble cara

4 hojas por persona con una Aventura diferente en cada cara, siendo 8 Aventuras numeradas de 1 al 8.



REGLAS BÁSICAS

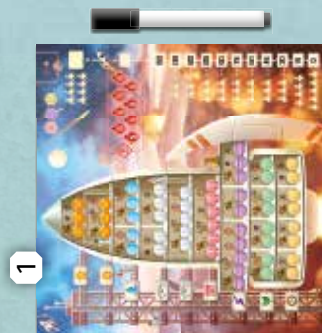
Las 8 Aventuras se juegan todas con las mismas cartas de Nave Espacial (números y acciones). Sin embargo, lo que se haga de una Aventura a otra será diferente...

Estas reglas básicas son válidas para todas las Aventuras y cada una posee unas reglas específicas que se presentan más adelante. Se recomienda no leerlas todas, mejor descubrirlas a medida que se van jugando las Aventuras.

En el caso que una regla específica de una Aventura contradiga una regla básica, será la regla de la Aventura la que prevalecerá por encima de la regla básica.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- 1 Cada jugador toma un **rotulador** y un ejemplar de la **hoja de Aventura** por la cara que se ha elegido para esta partida. Las hojas de Aventura están numeradas en la parte superior izquierda. Todas las hojas y rotuladores que no se usen deben guardarse en la caja.
- 2 Hay que tomar las **cartas de Misión** que correspondan a la Aventura escogida. Las cartas de Misión están numeradas en la parte superior derecha. Los jugadores deben seleccionar 3: una Misión A, una Misión B y una Misión C. Estas cartas deben colocarse en el centro de la mesa, con la cara Misión Iniciada visible para todos los jugadores. Todas las cartas de Misión que no se usen se guardarán en la caja.
- 3 Se barajan las **cartas de Nave Espacial** y se forman 3 mazos iguales en el centro de la mesa, con la cara numerada visible.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Una partida se desarrolla en varios turnos de juego sucesivos. Cada turno comprende 6 fases que son:

1 - GIRAR 3 CARTAS DE NAVE ESPACIAL

Al inicio de cada turno, dale la vuelta a la carta superior de cada mazo, y colócala delante con la cara de la acción visible. Así, se obtienen tres nuevas combinaciones número/acción en cada turno. Las cartas volteadas en cada turno se van agrupando en tres pilas de descarte.

Cuando un jugador gira la última carta de cada mazo, se mezclan por separado las 3 pilas de cartas descartadas para formar de nuevo 3 mazos con la cara numerada visible.



2 - ESCOGER UNA COMBINACIÓN NÚMERO/ACCIÓN

El turno de juego es simultáneo: al mismo tiempo, cada jugador escoge una de las tres combinaciones disponibles y aplica los efectos que le correspondan en su hoja. Una misma combinación puede ser usada por varios jugadores.

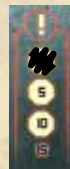
3 - NUMERAR (OBLIGATORIO)

Cada jugador debe anotar el número de la combinación que ha escogido en una casilla vacía del espacio para numerar de su hoja de Aventura. Las casillas para numerar están agrupadas en diferentes zonas en función de la hoja de Aventura con la que se juegue. En cada zona, los números deben ser colocados en orden ascendente, del más pequeño al más grande. Un mismo número no puede aparecer nunca 2 veces en la misma zona.



Nota: En una zona se pueden dejar, entre dos casillas numeradas, tantas casillas vacías como se deseen y completarlas más tarde, respetando el orden ascendente. También se puede saltar de número (por ejemplo, pasar de un 6 a un 8).

Si el jugador puede colocar al menos uno de los tres números disponibles, deberá escoger esta combinación obligatoriamente. Si no puede colocar ninguno de los 3 números, entonces deberá tachar 1 casilla **Error del Sistema** en el espacio de puntuación de su hoja y no podrá hacer ninguna acción durante este turno. Las casillas Error del Sistema deberán tacharse de arriba hacia abajo.



4 - UTILIZAR LA ACCIÓN (OPCIONAL)

Un jugador puede realizar la acción de la combinación que ha elegido, con la condición de haber numerado una casilla de su hoja con el número de dicha combinación.

Atención: ¡Realizar la acción no es obligatorio!

LAS ACCIONES

Siempre se usan las mismas 6 acciones pero de manera diferente según la Aventura a la que se juegue. A continuación presentamos el principio general de cada una de estas acciones. En las reglas específicas de cada Aventura, se encuentran particularidades concretas para cada una de ellas.



La acción Robot permite conectar, construir, cortar o explorar diferentes elementos según la Aventura que se juegue.



Las acciones Agua y Planta permiten conseguir recursos y ganar puntos o bonificaciones, pero tan solo si el jugador anota el número de la combinación escogida en las casillas correspondientes en la hoja de Aventura.



Nota: Siempre se puede anotar un número asociado a una acción Agua/Planta fuera de las casillas previstas para ello y al revés, se puede anotar un número asociado a otra acción en una casilla específica para estas acciones. Sin embargo, en estos dos casos, no se podrá obtener beneficio de la acción Agua/Planta.



La acción Energía permite mejorar otras acciones o su valor.



La acción **Astronauta** siempre permite modificar el número de la combinación escogida, antes de anotarlo, sumándole o restándole: -2, -1, 0, +1 o +2. Así se puede obtener un 0 con un número 1 o 2, ahora bien, sin bajar por debajo de 0. Es también posible obtener un número superior a 15 (16 o 17). Además, según la Aventura, esta acción puede aportar bonificaciones extra. Puede resultar interesante utilizar la acción Astronauta sin modificar el número, para obtener estas bonificaciones.



La acción **Planificación** siempre permite numerar una casilla extra en el mismo turno, además de la casilla donde se anota el número de la combinación. Para ello, se puede anotar una X en una casilla vacía de la elección del jugador. Así, se puede obtener una serie de números como esta: 2-4-X-5-6. Además, según la Aventura, esta acción puede aportar tanto penalizaciones como bonificaciones extras.

Nota: las casillas numeradas con una X se consideran casillas numeradas.

5 - PERIPECIAS

Los efectos o consecuencias que pueden desencadenarse durante las diferentes Aventuras se resuelven en este momento.

6 - CUMPLIR UNA MISIÓN (OPCIONAL)

Las 3 cartas de Misión son objetivos puestos por la Alianza Humana. Cada Aventura posee misiones diferentes que se explican en las reglas específicas de cada Aventura.

Quienes cumplan, en un mismo turno, las condiciones exigidas por una misión pueden completar la misión. Los jugadores anotan en su hoja la puntuación más alta visible de la carta de Misión, en la casilla A, B o C, según corresponda.



Luego la carta misión se gira por la cara "Misión cumplida".

Quienes cumplan esta misión durante un turno posterior solo podrán ganar la puntuación más baja.

Solo se puede cumplir una única vez cada una de las 3 misiones. Cuando un jugador haya cumplido una misión, conserva sus puntos aunque más adelante no reúna las condiciones necesarias.



FIN DE LA PARTIDA

La partida acaba al final del turno si un jugador:

- ▶ ha cumplido las **3 Misiones A** , **B**  y **C** .
- ▶ ha tachado todas las casillas **Error del Sistema**  de su hoja.
- ▶ ha completado todas las **casillas**  del espacio para numerar de su hoja con números o X.

Suma los puntos de tus misiones cumplidas y los puntos de cada ámbito (Agua, Plantas, etc.). Los Errores del Sistema hacen perder puntos: resta del total el primer valor visible, o en la Aventura 1, resta la suma de los valores de tus Errores del Sistema. El jugador con más puntos gana la partida. En caso de empate, gana quien tenga menos casillas Error del Sistema tachadas. Si aún así se vuelve a empatar, se comparte la victoria.

En el **modo Campaña**, se reciben estrellas por cada Aventura en función de las hazañas del jugador. Luego, pasad a la Aventura siguiente, leyendo lo que se indica en el **Libro de Campaña**.

Nota general: En todos los casos de empate, los puntos de la primera posición se dan a los primeros. Después, los segundos obtienen los puntos de la segunda posición y así sucesivamente.

MODO ASTRA (SOLITARIO)

ALEXIS
SOLO MODE

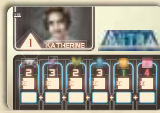
La agencia espacial privada ASTRA (Astral Space Technology & Robots by Alexis Inc.) es tu principal competidor en la carrera espacial. Su objetivo es apropiarse de los recursos más valiosos e imponer su propia ley. Esto es inaceptable. ¡Contamos contigo!

Todas las reglas básicas así como las reglas específicas de cada Aventura se aplican normalmente con los cambios que se detallan a continuación. En la sección de cada Aventura, encontrarás reglas complementarias para aplicar en partidas en solitario.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1 Escoge una **carta de Adversario ASTRA**.

El número situado al lado de su nombre indica el nivel de dificultad (1=fácil). En la parte inferior de la carta se muestra la primera parte del espacio de puntuación de ASTRA.



2 Toma la **carta de Aventura ASTRA** que corresponda a la Aventura que vayas a jugar.

En la parte inferior de esta carta se muestra la segunda parte del espacio de puntuación de ASTRA.

La parte superior de la carta indica cómo obtener las bonificaciones para penalizar a ASTRA.

También presenta un efecto ASTRA que permitirá a ASTRA penalizarte con las cartas de Efecto ASTRA. Estos efectos son diferentes de una Aventura a otra; su descripción se encuentra en las reglas específicas de cada aventura. Por el momento, no necesitas saber más.



3 Coloca la **carta de Adversario ASTRA** y la **carta de Aventura ASTRA** alineadas para formar el espacio de puntuación de ASTRA.



4 Baraja las **cartas de Nave Espacial** y divídelas en 3 pilas iguales con la cara Acción visible. Mezcla las **3 cartas de Efecto ASTRA** A, B y C en una de las 3 pilas. Luego, coloca encima las otras dos pilas para formar un mazo de cartas de Nave Espacial con la cara Acción visible.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

► **Roba 3 cartas:** En cada turno, roba 3 cartas de Nave Espacial. Si se roba una carta de Efecto ASTRA, se debe resolver inmediatamente (ver más adelante: Cartas de Efecto ASTRA). Después, descarta la carta de Efecto ASTRA y roba una nueva carta para así tener 3 cartas de Nave Espacial.

► **Utiliza 2 cartas:** Escoge y utiliza 2 de las 3 cartas de Nave Espacial, una por su acción y la otra por su número. Descarta las 2 cartas utilizadas en una pila de descartes.

► **Entrega 1 carta a ASTRA:** Al final del turno, entrega la tercera carta de Nave Espacial sin usar a ASTRA, colocándola a un lado, con la cara Acción visible. Así, se irá formando una pila de cartas de Nave Espacial para ASTRA que le reportará puntos al final de la partida. Esta pila podrá ser consultada en todo momento. Si se dispone de espacio, se pueden repartir las cartas de ASTRA según el tipo de acción. Esto facilitará el recuento de puntos al final de la partida.

Si es imposible utilizar el número de ninguna de las 3 cartas de Nave Espacial, tacha una casilla **Error del Sistema** (icono de error), escoge igualmente una carta para dar a ASTRA y descarta las otras dos.

La primera vez que se acabe el mazo de cartas de Nave Espacial, baraja tan solo los descartes con las 3 cartas de Efecto ASTRA para formar un mazo de nuevo. Las cartas entregadas a ASTRA no vuelven a entrar en el mazo. A continuación, sigue jugando.

CARTAS DE EFECTO ASTRA

Las cartas de Efecto Astra tienen un impacto diferente en la 1ª vuelta del mazo y en la 2ª.

➊ **En la 1ª vuelta:** Cada vez que robes una carta de Efecto ASTRA A, B o C, se debe aplicar de inmediato el **efecto ASTRA** si es posible. El efecto se indica en la carta de Aventura ASTRA. Es diferente según la Aventura que se juegue (ver la regla específica de la Aventura correspondiente).

➋ **En la 2ª vuelta:** Después de haber barajado tus descartes y las 3 cartas de Efecto ASTRA, cada vez que robes de nuevo una carta de Efecto ASTRA A, B o C, se debe aplicar de inmediato el **efecto ASTRA** si es posible.

Además, hay que **voltear inmediatamente la carta de Misión A, B o C correspondiente**, por la cara Misión Cumplida («Accomplished»). ASTRA no gana puntos por ello, sin embargo, más adelante, al validar esta misión, no podrás obtener el máximo de puntos.



BONIFICACIÓN ASTRA

En la carta de Aventura ASTRA, se indica cómo obtener la Bonificación ASTRA. Se obtienen de manera diferente según la Aventura en curso (ver la regla específica de la Aventura).

Cada vez que se obtiene una Bonificación ASTRA, rodéalas en la carta de Aventura ASTRA. Se pueden usar de manera inmediata o más adelante en la partida.



Una Bonificación ASTRA permite evitar entregar una carta a ASTRA. Para ello, cuando la quieras utilizar tacha una bonificación ASTRA que ya esté rodeada. Después, en vez de entregar a ASTRA la tercera carta de Nave Espacial que quede sin usar, descártala definitivamente de la partida guardándola en la caja. De esta manera, esta carta no va a reportar ningún punto a ASTRA al final de la partida.



FIN DE LA PARTIDA

- Si no puedes robar 3 cartas de Nave Espacial porque se ha acabado el mazo por segunda vez, la partida se acaba inmediatamente.
- La partida puede también acabarse al final del turno durante el cual **se de** una de las 3 condiciones básicas para acabar la partida: **has cumplido las 3 misiones**, o has tachado **todas las casillas Error del Sistema**, o has anotado en **todas las casillas del espacio para numerar** de tu hoja.

Para calcular la puntuación de ASTRA, por cada tipo de acción, anota en la carta de Adversario ASTRA el número de cartas de Nave Espacial que le has entregado. Después multiplica el número por el valor indicado por cada tipo de acción.

Ejemplo: Katherine gana 2 puntos por cada carta de Robot. Por lo tanto, si le entregas 7 cartas de Robot, gana 14 puntos por los robots.

Consejo: Las acciones con valores en rojo son las que dan más puntos a ASTRA. Evita dar demasiadas. Por el contrario, las acciones con valores en verde le reportan menos puntos.

En la carta de Aventura ASTRA se indica un valor fijo de puntos que hay que sumar a la puntuación de ASTRA. Además, ASTRA gana puntos en función del nivel de la carta de Adversario ASTRA: en la carta de Aventura ASTRA, anota en el triángulo el nivel de la carta de Adversario ASTRA contra quien has jugado, después multiplica esta cifra por el valor indicado.

Ejemplo: En la Aventura 2, juegas contra Katherine (nivel 1). Al final de la partida, Katherine gana 5 puntos y 1 punto extra ($1 \times 1 = 1$)



IMPORTANTE



Antes de continuar: En la siguiente página, se encuentran las reglas específicas para la Aventura 1. Una vez leídas, aconsejamos parar y abrir el Libro de Campaña para adentrarse en la primera campaña. Hemos creado una **Campaña Introductoria** para descubrir gradualmente las reglas de cada Aventura y su historia. (Si se desea, se puede empezar directamente por la segunda campaña).

Tranquilos: Durante la **Campaña Introductoria** no se añaden reglas especiales ni contenido adicional. Los cambios solo empiezan a partir de la segunda campaña, en función de las elecciones que se tomen.

Un sistema de guardado: Se puede interrumpir la campaña momentáneamente entre dos partidas. De esta forma, es posible volver a jugar una aventura si se quiere intentar mejorar los resultados.

No lo dudéis: Leed las reglas de la Aventura 1, y empezad directamente la **Campaña Introductoria**. Confiamos en vosotros. ¡La Humanidad cuenta con vosotros!

Nota general: En las reglas de las Aventuras que tienes a continuación solo se mencionan las modificaciones de las reglas básicas. Por lo tanto, hay que aplicar las reglas básicas y dirigirse a las particularidades de las Aventuras cada vez que sea necesario.

AVENTURA 1: EL DESPEGUE

Unos asteroides están impactando contra la Tierra desde hace unas semanas y la situación empeora cada día. Hay que huir de la Tierra. Para hacerlo, se deberá preparar un cohete para colonizar la Luna lo más rápido posible y antes de que sea demasiado tarde. Se deberán cargar materiales en los diferentes niveles del cohete en función de sus planos. Esto será una carrera contrarreloj y contamos contigo para que tu cohete despegue antes que los otros.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

3 Y 4 - NUMERAR USANDO LA ACCIÓN (OBLIGATORIO)

El cohete está formado por 9 niveles. Cada nivel es una zona independiente que debe ser numerada en orden ascendente de izquierda a derecha.

En esta Aventura, no se realiza ninguna acción. Es decir, ninguna de las 6 acciones tiene efecto. Cada nivel está asociado a uno de los símbolos de acción (Astronauta, Agua, Robot...). Las acciones solo sirven para indicar dónde se puede colocar el número de la combinación. Por lo tanto, en cada turno, el jugador debe anotar el número en uno de los niveles con el símbolo de la acción de la combinación escogida.

 El primer nivel, en la parte inferior del cohete, es un **nivel Comodín** donde se puede colocar cualquier número, sea cual sea la acción de su combinación, siempre que el orden ascendente sea respetado.

Ejemplo: Con una combinación "6/Astronauta", se puede colocar el 6 en una casilla de los dos niveles Astronauta o del nivel Comodín **(1)**.

Error del Sistema: Si un jugador no puede anotar ningún número durante un turno, rodea una casilla Error del Sistema (sin seguir un orden en particular) en vez de jugar **(2)**. Atención, el jugador deberá tachar, con el efecto Cohete Activo, cada casilla Error del Sistema que tenga rodeada antes de poder hacer despegar su cohete.

LOS EFECTOS DE ZONA

Cada nivel del cohete tiene una o varias zonas separadas por paredes. Cuando un jugador complete una zona de un nivel, teniendo inscrito un número en cada casilla de la zona, se deberán aplicar inmediatamente los efectos de dicha zona. Se aconseja tachar los efectos uno por uno antes de utilizarlos para evitar despistes **(3)**.

 **Efecto Construcción:** Se puede anotar una X en una casilla vacía de la elección del jugador. Esto permite completar zonas de manera más rápida **(4)**.

 **Efecto Activación de Cohete:** Hay Cohetes Activos y Cohetes Inactivos (observa los símbolos de la derecha). Con el efecto Activación, colorea la flecha de un cohete inactivo para activarlo, en cualquier zona que no esté completamente numerada **(5)**.

 **Efecto Cohete Activo:** Cada Cohete Activo proporciona un número de cohetes que tachar en el espacio de puntuación de la derecha. Se empieza por la línea de abajo y se continúa subiendo línea a línea **(6)**. Cuando se complete una línea, tacha la casilla de puntuación del final. **Una vez tachadas todas las líneas**, podrás usar este efecto para tachar los Errores del Sistema que estén rodeados. Si tu cohete despegue y aún quedan cohetes activos por usar; tacha los cohetes situados al lado de la casilla de la puntuación final.

 **Efecto Sabotaje:** En la fase 5, el jugador que lo haya activado, anuncia un Sabotaje. Sus adversarios deben rodear una casilla Error del Sistema de su hoja, luego deben tachar el mismo símbolo de Sabotaje que se acaba de activar. Los adversarios ya no pueden activar este Sabotaje. Si hay varios jugadores que activan el mismo Sabotaje en el mismo turno, este Sabotaje no les afectará, solo lo hará en los demás una única vez. Si un jugador activa varios Sabotajes, deben ser tratados independientemente. Antes de poder despegar, se deben tachar todas las casillas Error del Sistema rodeadas con los efectos Cohete Activo .

5 - PERIPECIAS: APLICACIÓN DE SABOTAJES

Anuncia y aplica los efectos Sabotaje.

6 - CUMPLIR UNA MISIÓN

ATENCIÓN: En esta Aventura, una misión cumplida **no reporta puntos** al final de la partida, pero sí un **efecto Cohete Activo** que permite tachar inmediatamente en el espacio de puntuación el número de cohetes indicado y/o casillas Error del Sistema rodeadas. Cuando un jugador cumpla una misión, deberá tachar en su hoja la casilla de la misión correspondiente **(7)**.


Cohete activo

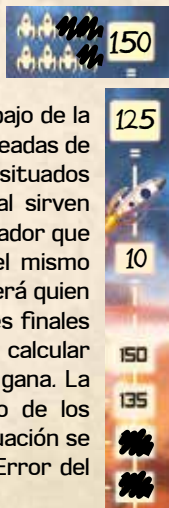

Cohete inactivo


Activación de cohete

FIN DE LA PARTIDA

La partida puede acabar ya sea por **una de las 3 condiciones de final de partida** explicadas en las reglas básicas o por **el despegue de un cohete**.

Para hacer despegar un cohete y ganar la partida, al final del turno, el jugador debe tener tachados todos los cohetes por debajo de la puntuación de 150, y todas las casillas rodeadas de Error del Sistema de su hoja. Los 8 cohetes situados al lado de la casilla de la puntuación final sirven para desempatar (8): si hay más de un jugador que consigue hacer despegar su cohete en el mismo turno, quien haya tachado más cohetes será quien gane. En el caso de llegar a uno de los tres finales explicados en las reglas básicas, se debe calcular la puntuación y el que tenga la más alta, gana. La puntuación equivale al número más bajo de los cohetes que esté aún visible. A esta puntuación se le debe restar 5 puntos por cada casilla Error del Sistema que esté rodeada pero sin tachar.



LAS MISIONES



Numera completamente los 3 niveles Astronauta y Agua.



Numera completamente los 3 niveles Robot y Planificación.



Numera completamente el nivel Energía.



Numera completamente los 2 niveles Planta y Comodín.



Anota 10 cruces gracias a los efectos Construcción.



Ten 5 casillas Error del Sistema rodeadas y sin tachar.

MODO ASTRA

Antes de empezar, tacha en la carta de Aventura ASTRA N°1 todas las casillas con un número azul superior al nivel de la carta de Adversario ASTRA contra la que juegues.

Ejemplo: Si juegas contra Katherine (nivel 1), debes tachar todas las casillas con números del 2 al 8.

No hay que calcular la puntuación de ASTRA al final de la partida ya que, a lo largo de ella, se va a usar el marcador de puntuación que hay en la carta de Aventura ASTRA. Cada vez que entregues una carta de Nave Espacial a ASTRA, tacha inmediatamente tantas casillas como el valor indicado en la carta de Adversario ASTRA que corresponda al tipo de acción. Se deben tachar las casillas de izquierda a derecha, empezando por la línea superior.

Ejemplo: Si juegas contra Katherine cuando le entregues una carta de Robot, deberás tachar dos casillas en el marcador de puntuación de ASTRA.

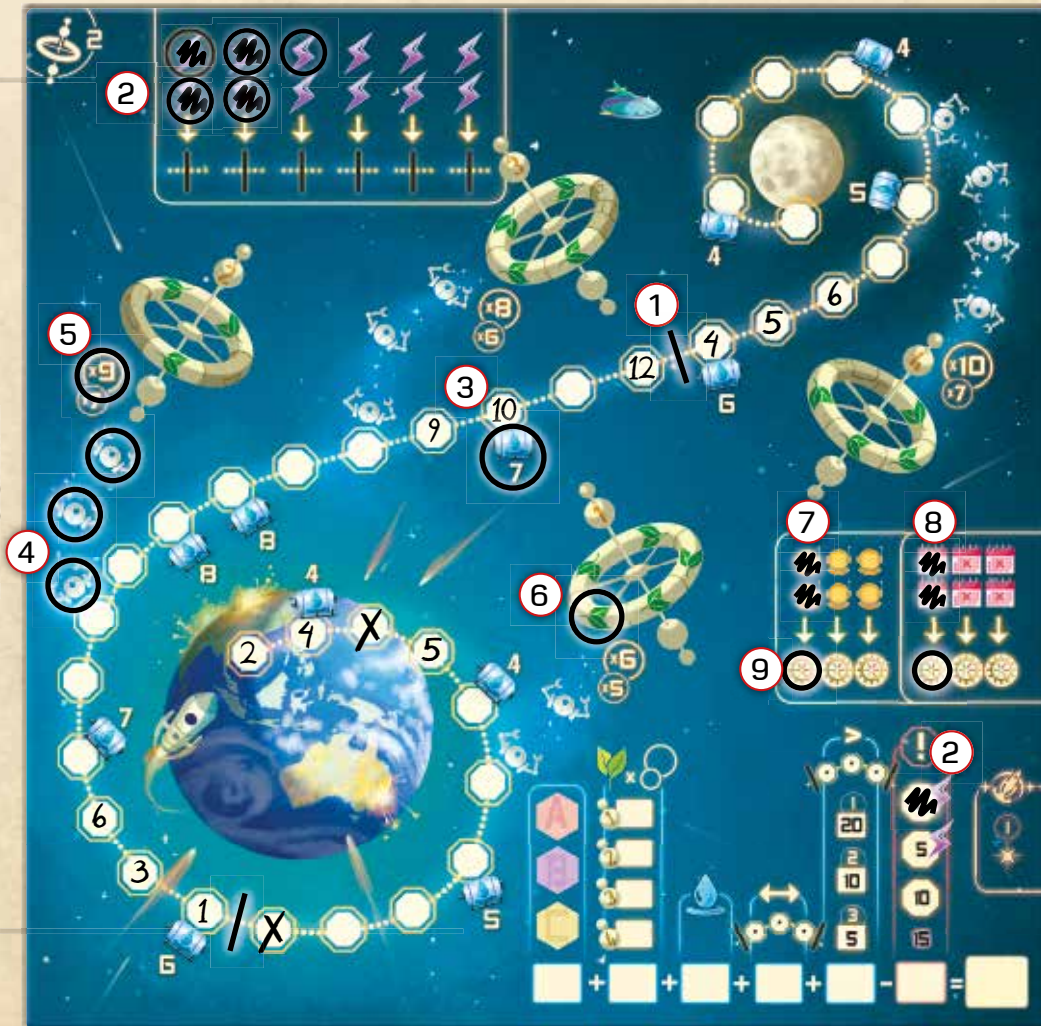
En el momento en que marques la última casilla, ASTRA hará despegar su cohete y ganará la partida con 150 puntos. Deberás hacer despegar tu cohete antes que ASTRA para ganar la partida. Si haces despegar tu cohete en el mismo turno que ASTRA, entonces habrá empate, excepto si has tachado uno o más cohetes al lado de la casilla de la puntuación final. En ese caso, ganas la partida. Si la partida acaba antes de que un cohete haya despegado, para determinar quién de los dos (tú o ASTRA) gana la partida, compara tu puntuación con la de ASTRA. La puntuación final de ASTRA es la más pequeña visible en el marcador de puntuación.

BONIFICACIÓN ASTRA: Por cada efecto Sabotaje que actives, debes rodear 1 bonificación ASTRA de la carta de Aventura ASTRA.

EFEECTO ASTRA: Cuando robes una carta de Efecto ASTRA A, B o C, debes escoger un efecto Sabotaje que esté aún disponible en tu espacio para numerar y tacharlo inmediatamente. A partir de este momento, ya no lo puedes activar. Además, rodea inmediatamente 1 Error del Sistema.

AVENTURA 2: EL VIAJE

Tu cohete ha despegado justo a tiempo. Pero el viaje hacia la Luna no será un camino de rosas. Debes programar el trayecto del cohete, efectuar correcciones de trayectoria en los momentos idóneos, planificar la preparación de las reservas de agua, y preparar las plantas en las estaciones espaciales para recolectarlas con los robots. Contamos contigo para optimizar este viaje con el objetivo de llegar a la Luna en las mejores condiciones posibles.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

3 - NUMERAR (OBLIGATORIO)

Al inicio de la partida, el trayecto hasta la Luna está formado por una larga zona que hay que numerar de manera ascendente, desde la Tierra hasta la Luna. Este trayecto es demasiado largo para poder numerarlo entero. A medida que avance la partida, con la acción Energía (ver más adelante), se puede dividir este trayecto en varias zonas más pequeñas, que el jugador numerará independientemente las unas de las otras **1**.

Error del Sistema: Por cada una de las dos primeras casillas Error del Sistema que el jugador marque, obtendrá una acción Energía en compensación: tendrá que rodear inmediatamente un símbolo de Energía de la parte superior de su hoja **2**. Si el jugador tiene dos símbolos de Energía rodeados, hay que utilizarlos inmediatamente (ver acción Energía).

4 - UTILIZAR LA ACCIÓN (OPCIONAL)

 **Acción Energía:** La energía permite encender los reactores del cohete, propulsarlo y corregir su trayectoria. Para ello, se debe rodear un símbolo de Energía en la parte superior de la hoja **2**. Al inicio de la partida, los jugadores empiezan con un símbolo de Energía ya rodeado. Cada vez que un jugador tenga dos símbolos de Energía rodeados, debe tacharlos **inmediatamente** y dividir una zona del trayecto dibujando una línea entre dos casillas de su elección, estén numeradas o no. Esta línea marca el final de una zona y el inicio de otra. Así se obtienen zonas más cortas que el jugador deberá numerar independientemente una de la otra **1**.

 **Acción Agua:** Es importante preparar regularmente las reservas de agua. Si un jugador ha anotado el número de su combinación en una casilla con una reserva de agua, entonces, con la acción Agua, podrá rodear esa reserva de agua **3**.

Recordatorio: Ver la nota de la acción Agua de la página 5.

 **Acción Robot:** Hay que programar los robots para recolectar las plantas de las estaciones espaciales.

Las estaciones ya están conectadas al trayecto por los robots pero hay que activarlos para recuperar las plantas y obtener puntos. Sin importar el lugar donde el jugador haya anotado el número de su combinación, con esta acción, puede rodear un robot enviado a una de las estaciones de su elección **4**. Los primeros que tengan rodeados todos los robots de una estación en el mismo turno rodean el multiplicador de mayor valor **5**. Los otros jugadores tacharán este multiplicador y ya solo podrán obtener el menor.



Acción Planta: Hay que organizar el cultivo de plantas en microgravedad en las estaciones espaciales. Estas estaciones están conectadas al trayecto por símbolos de Robot. Con la acción Planta, rodea una planta en la estación de tu elección, con la condición de que dicha estación esté conectada a la zona donde el jugador haya anotado el número. Al inicio de la partida, todas las estaciones son accesibles desde cualquier casilla, ya que las 4 estaciones están conectadas a una única y misma zona que forma el trayecto. Pero poco a poco, gracias a las acciones Energía, el trayecto se dividirá en varias zonas separadas. Así, cada estación estará conectada a una zona específica y solo será accesible para la acción Planta a partir de esa zona. **Tened en cuenta que se pueden rodear las Plantas de una estación incluso si no se han rodeado todos sus robots 6**.



Acción Astronauta: La acción Astronauta siempre permite modificar el número de la combinación antes de anotarlo [-2, -1, 0, +1, +2]. Además, se debe tachar un símbolo de Astronauta de la derecha de la hoja. Cada vez que un jugador tenga 2 símbolos de Astronauta tachados, debe rodear un símbolo de Acción Comodín **7**.



Acción Planificación: La acción Planificación siempre permite anotar una X en una casilla de la elección del jugador; además del número de la combinación. Además, hay que tachar un símbolo de Planificación situado a la derecha de la hoja. Cada vez que un jugador tenga tachados dos símbolos de Planificación, debe rodear un símbolo de Acción Comodín **8**. Tened en cuenta que no se puede tachar un símbolo de Planificación sin anotar una X en una casilla.



Acción Comodín: Se puede usar una Acción Comodín que esté rodeada siempre que se desee **9**. Para utilizarla, el jugador la tacha y utiliza cualquiera de las 6 acciones posibles **en lugar** de la de su combinación.

FIN DE LA PARTIDA

Al final de la partida, además de los puntos por las misiones cumplidas y de los puntos de penalización por los Errores del Sistema, se deben sumar los puntos de cada uno de los siguientes ámbitos:

▶ Plantas:

Por cada estación espacial, multiplica el número de plantas rodeadas por el multiplicador que se haya rodeado gracias a los robots. Atención, si no se han rodeado todos los robots de una estación, no se obtiene ningún punto.



▶ Reservas de agua

Suma los valores de cada reserva de agua rodeada.

▶ La mayor zona completa:

Se obtiene un punto por casilla en la mayor zona del trayecto que esté completa (es decir, con todas sus casillas numeradas).



▶ El mayor número de zonas completas:

Aquellos jugadores que tengan el mayor número de zonas completas en su trayecto obtienen 20 puntos, los segundos 10 puntos y los terceros 5 puntos. No se obtiene ningún punto si no se tiene ninguna zona completa.



LAS MISIONES



Rodea un multiplicador de 3 estaciones espaciales gracias a los robots.



Rodea todas las plantas en dos estaciones espaciales. Los robots no tienen por qué estar todos rodeados.



Mediante la Energía, crea en tu trayecto 2 zonas de una longitud de 6 casillas todas numeradas.



Mediante la Energía, crea en tu trayecto 3 zonas completamente numeradas: 1 zona de una longitud de 6 casillas, 1 zona de 4 casillas y 1 zona de 2 casillas.



Rodea 6 reservas de agua.



Rodea 4 reservas de agua seguidas en el trayecto.

MODO ASTRA

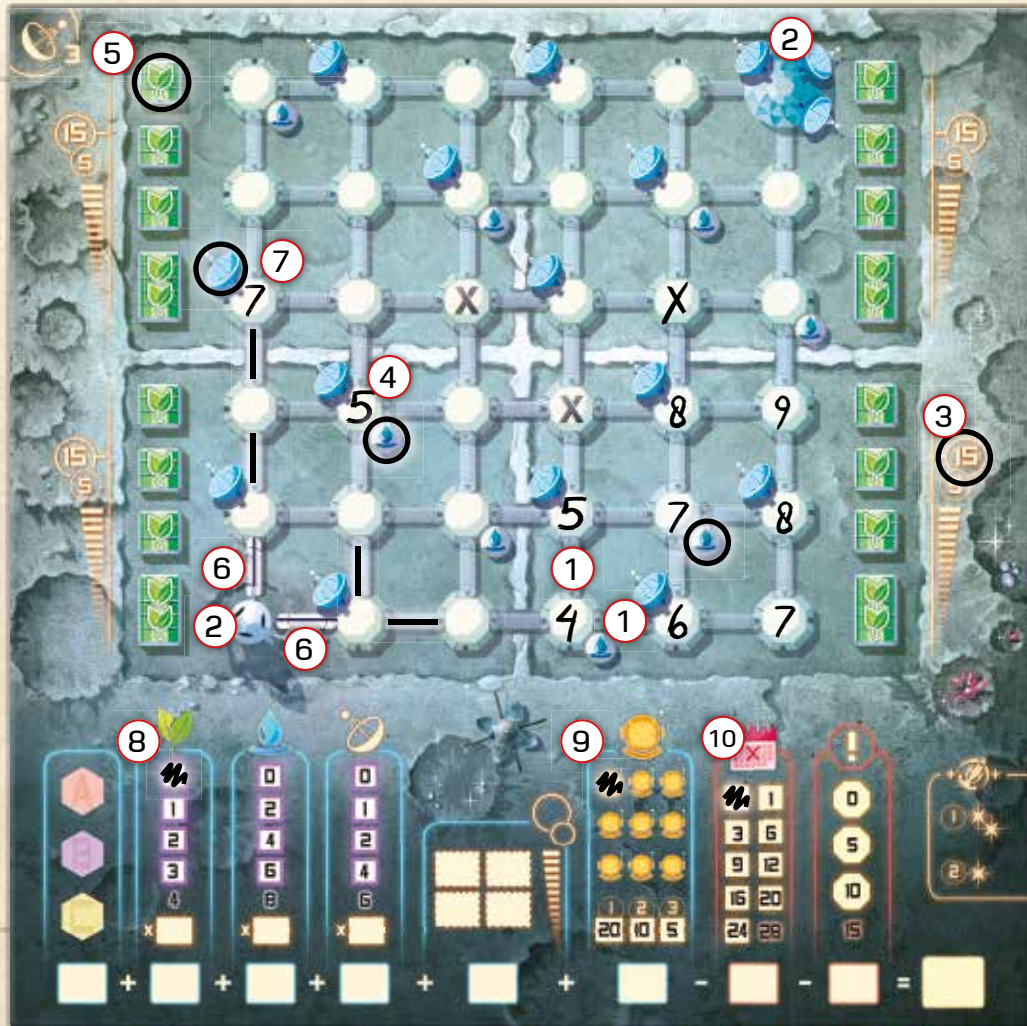
EL MAYOR NÚMERO DE ZONAS COMPLETAS: Al final de la partida, en tu trayecto, si el número de zonas completas es superior o igual al número de pares de cartas de Energía que hayas dado a ASTRA, estarás en primera posición y obtendrás 20 puntos por tus zonas completas. Si no, eres el segundo y obtienes 10 puntos únicamente. No obtienes ningún punto si no tienes ninguna zona completa. ASTRA no obtiene puntos extra por este ámbito.

BONIFICACIÓN ASTRA: Cada vez que obtienes el mayor multiplicador de una estación espacial, debes rodear 2 bonificaciones ASTRA de la carta de Aventura ASTRA.

EFFECTO ASTRA: Cuando robes una carta de Efecto ASTRA A o B, elige una estación espacial con el mayor multiplicador aún disponible en tu hoja y táchalo inmediatamente. Por consiguiente, solo podrás obtener el multiplicador menor de esa estación espacial. La carta de Efecto ASTRA C no activa el efecto ASTRA, pero cuando se roba en la segunda vuelta de mazo, deberás voltear la carta de Misión C igualmente.

AVENTURA 3: LA COLONIA

Tu cohete ha alunizado. Vas a construir la primera colonia lunar. Deberás construir edificios organizados en filas y en columnas, así como invernaderos para plantas y reservas de agua. Desde el lugar de alunizaje, también hay que conectar una red de antenas parabólicas para observar el espacio profundo. Contamos contigo para optimizar lo mejor posible la colonia y así poder asegurar su futuro desarrollo.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

3 - NUMERAR (OBLIGATORIO)

En esta Aventura, cada edificio es una casilla que hay que numerar. Cada fila y cada columna de edificios constituye una zona que se debe numerar en orden ascendente. Cada fila horizontal de edificios debe ser numerada en orden ascendente de izquierda a derecha. Y cada columna vertical debe ser numerada en orden ascendente de abajo hacia arriba. Cuando el jugador anota un número en un edificio, debe tener en cuenta que ese número esté ordenado en relación a los otros números de la misma fila y de la misma columna **(1)**.

El cohete de abajo a la izquierda y el observatorio de arriba a la derecha se consideran como si ya estuvieran numerados **(2)**. Además, en medio de la colonia ya se han construido dos edificios que tienen anotada una X. Estos, pues, ya se consideran numerados desde el inicio de la partida.

Los sectores: Los edificios de la colonia han sido divididos en 4 sectores. Los primeros jugadores en tener numerados todos los edificios de un sector en el mismo turno rodean la bonificación mayor de 15 puntos **(3)**. Los otros deben tachar esta bonificación y ya solo podrán obtener la bonificación menor de 5 puntos.

4 - UTILIZAR LA ACCIÓN (OPCIONAL)



Action Agua: Si un jugador ha anotado el número de su combinación en un edificio con una reserva de agua, entonces, con la acción Agua, puede rodear esa reserva **(4)**.

Recordatorio: Ver la nota de la acción Agua en la página 5.



Acción Planta: Hay que construir invernaderos para cultivar plantas. Para ello, el jugador rodea un invernadero en el mismo sector donde haya escrito el número de su combinación **(5)**. Debe rodear los invernaderos de un mismo sector de arriba hacia abajo. Cada invernadero

reporta 1 planta al final de la partida. El 4º invernadero, que es más grande, reporta 2 plantas.



Acción Robot: Para poder movilizar los científicos y el material, hay que construir una red de túneles presurizados que una los edificios entre ellos. Al inicio de la partida, ya hay 2 túneles construidos que parten del lugar de alunizaje del cohete **(6)**. Con la acción Robot, el jugador puede dibujar una línea en un túnel para unir dos edificios. Esos dos edificios no tienen por qué estar numerados. La línea debe partir de un edificio que ya esté unido a la red. La red puede partir en varias direcciones. Cuando un edificio con antena parabólica esté numerado **Y** unido a la red de túneles, el jugador debe rodear su antena parabólica **(7)**. Si se une el observatorio de arriba a la derecha, hay que rodear inmediatamente sus 3 antenas parabólicas.



Acción Energía: Gracias a la Energía, se puede mejorar la instalación de invernaderos, de reservas de agua o de la red de antenas parabólicas. Para ello, el jugador tacha una casilla de la escala de puntuación de su elección: plantas, agua o antenas parabólicas **(8)**. Primero, se debe tachar la casilla con el valor más bajo, después las siguientes, de arriba hacia abajo.



Acción Astronauta: La acción Astronauta siempre permite modificar el número de la combinación antes de anotarlo (-2, -1, 0, +1, +2). Además, el jugador tacha un símbolo de Astronauta en el espacio de puntuación de su hoja **(9)**.



Acción Planificación: La acción Planificación siempre permite anotar una X en una casilla de la elección del jugador, además del número de la combinación. Asimismo, el jugador debe tachar inmediatamente la casilla de menor valor que esté disponible en la escala de puntuación de Planificación en la parte inferior de su hoja **(10)**. La acción Planificación es poderosa para establecer la colonia rápidamente pero hace perder puntos al final de la partida.

FIN DE LA PARTIDA

Al final de la partida, además de los puntos conseguidos por las misiones cumplidas y los puntos de penalización por los Errores del Sistema, se deben sumar los puntos de cada uno de los siguientes ámbitos:

► Plantas, reservas de agua y antenas parabólicas:

Cada jugador debe contar los símbolos de Plantas rodeados en sus invernaderos, las reservas de agua rodeadas y las antenas parabólicas rodeadas. A continuación anota el número en los espacios de puntuación correspondientes. Por cada uno de estos tres símbolos, se multiplica el número escrito por el valor más bajo que esté visible en su escala de puntuación.



► Sectores completos:

Se suman las bonificaciones de puntos obtenidas por los sectores que estén completos.



► Astronautas:

Los jugadores que hayan tachado más símbolos de Astronauta suman 20 puntos. Los segundos obtendrán 10 puntos y los terceros, 5 puntos. No se obtiene ningún punto si no se ha tachado ningún símbolo de Astronauta.

► Planificación:

Se debe restar el valor más bajo que aún esté visible de la escala de puntuación de Planificación.



Mediante los robots, une a la red de túneles el observatorio de arriba a la derecha de la hoja.



Rodea todas las antenas parabólicas de 2 sectores.



Rodea invernaderos para tener 10 plantas.



Rodea todas las reservas de agua en 2 sectores.

MODO ASTRA

ASTRONAUTAS: Al final de la partida, si el número de símbolos de Astronauta tachados es superior o igual al número de cartas de Astronauta que hayas dado a ASTRA, estarás en primera posición y obtendrás 20 puntos. Si no, eres el segundo y obtienes 10 puntos únicamente. No obtienes ningún punto si no tienes ningún símbolo de Astronauta tachado. ASTRA no obtiene puntos extra por este ámbito.

BONIFICACIÓN ASTRA: Cada vez que obtienes la bonificación mayor de 15 puntos por numerar todos los edificios de un sector, debes rodear 2 bonificaciones ASTRA de la carta de Aventura ASTRA.

EFEECTO ASTRA: Cuando robas una carta de Efecto ASTRA A o B, elige un sector de tu hoja con la bonificación mayor de 15 puntos disponible y táchala inmediatamente. Por consiguiente, ya solo podrás obtener la bonificación menor de 5 puntos completando ese sector. La carta de Efecto ASTRA C no activa el efecto ASTRA, pero cuando se roba en la segunda vuelta de mazo, deberás darle la vuelta a la carta de Misión C igualmente.

LAS MISIONES



Numera todos los edificios de 3 columnas verticales.



Numera todos los edificios de 3 filas horizontales.

AVENTURA 4: LA MINA

La colonia ya está instalada. Es el momento de explotar los recursos subterráneos de la Luna. Hemos descubierto minerales preciosos, así como agua y plantas lunares. Debes cavar galerías en el subsuelo lunar para extraer recursos que tratarás en la superficie en las fábricas de la colonia. Contamos contigo para explotar estas riquezas al máximo, ya que la colonia necesita desarrollarse.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

3 - NUMERAR (OBLIGATORIO)

La mina que hay en la parte inferior de la hoja comprende 3 niveles subterráneos. Cada nivel horizontal es una zona, y cada zona está formada por excavaciones: son casillas que se deben numerar en orden ascendente de izquierda a derecha ①.

En la mina, hay dos tipos de minerales que reciben el nombre de “perlas” y “rubíes”. Cuando un jugador anota un número en una excavación con un mineral, se debe rodear inmediatamente ②.

Gracias a las acciones Agua y Planta (ver más adelante), se puede igualmente rodear plantas y agua en la mina.

Extraer recursos: Además, al numerar, el jugador activa la extracción de recursos que estén rodeados, lo que permitirá llenar sus fábricas. La extracción de los recursos debe ser realizada durante la fase 5 (ver más adelante).

Las 6 fábricas principales:

Las 4 fábricas principales de la izquierda sirven para tratar los recursos que provienen de la mina. Para llenar estas fábricas, el jugador debe rodear los recursos de arriba hacia abajo.

En cada una de las 4 fábricas, hay un recurso con una bonificación de llenado. Los primeros jugadores que rodeen en un mismo turno el recurso con la bonificación de llenado, pueden rodear ese valor. Los otros deberán tacharlo inmediatamente en su hoja y no podrán obtenerlo ③.

Las 2 fábricas principales de la derecha son los centros de control de los astronautas y de planificación (ver acciones Astronauta y Planificación).

Las fábricas principales reportan puntos al final de la partida. Se puede mejorar su rendimiento con las acciones Energía y Robot (ver más adelante).

Las 5 fábricas secundarias: Se sitúan por encima de las fábricas principales. Se pueden activar durante la partida para obtener bonificaciones inmediatas (ver acciones Energía y Robot).



4 - UTILIZAR LA ACCIÓN (OPCIONAL)



Acción Agua y Planta: Estas dos acciones funcionan de la misma manera. Con la acción correspondiente, se puede rodear 1 agua o 1 planta que se encuentra inmediatamente encima o debajo de la excavación donde se ha anotado el número de la combinación ④.



Acción Astronauta: La acción Astronauta siempre permite modificar el número de la combinación antes de anotarlo (-2, -1, 0, +1, +2). Además, el jugador tacha un símbolo de Astronauta en la fábrica de los astronautas ⑤.



Acción Planificación: La acción Planificación siempre permite anotar una X en una casilla de la elección del jugador; además del número de la combinación. Asimismo, el jugador debe marcar un símbolo Planificación de la fábrica de Planificación ⑥.



Acción Energía y Robot: Estas dos acciones funcionan de la misma manera. Con una acción Energía o Robot, se puede tachar un símbolo Energía o Robot, respectivamente, en una fábrica de la elección del jugador ⑦.

► **Mejorar una fábrica principal:** Cuando un jugador haya tachado todas las energías y todos los robots de una fábrica principal, debe tachar la casilla de puntuación situada en la parte de arriba de la fábrica. Al final de la partida, será la casilla de puntuación de debajo de la fábrica la que será tomada en cuenta ⑧.

Ejemplo: Un jugador ha tachado la energía y los tres robots de la fábrica de plantas. Al final de la partida, cada planta tachada en la fábrica dará 4 puntos en vez de 2.

- **Activar una fábrica secundaria:** Cuando un jugador haya tachado todas las energías y todos los robots de una fábrica secundaria, obtiene una bonificación que debe usar inmediatamente. Para usarla, tacha la bonificación y tacha o rodea los símbolos correspondientes en las fábricas (9). Las 4 fábricas secundarias de la izquierda dan recursos extra que se pueden tachar en las fábricas principales. La fábrica secundaria de la derecha da 3 robots que se pueden tachar en una o varias fábricas principales y/o secundarias.

- **Fábrica principal de planificación:** Se multiplica el total de símbolos de Planificación tachados por el valor activo de la fábrica. Cada símbolo de Planificación tachado hace perder 3 puntos, pero si se ha mejorado la fábrica, no se pierde ningún punto.

5 - PERIPECIAS: EXTRACCIÓN DE RECURSOS

Si un jugador ha numerado 3 excavaciones formando una columna vertical, entonces debe extraer los recursos de esa columna. Deberá tachar los recursos rodeados en esta columna (10). Luego, por cada uno de esos recursos, rodeará un recurso en la fábrica correspondiente (11). Seguidamente, rodeará la bomba de extracción que hay justo encima de la columna (12).

FIN DE LA PARTIDA

Al final de la partida, además de los puntos conseguidos por las misiones cumplidas y los puntos de penalización por los Errores del Sistema, se deben sumar los puntos por cada fábrica de la siguiente manera:

- **Fábricas principales de recursos:** De cada fábrica principal de recursos, se suma el total de recursos rodeados. Se multiplica el número por el valor activo de la fábrica, que es el que está en la parte superior de la fábrica (si no se ha mejorado) o el de la parte inferior (si se ha mejorado). Se añade la bonificación de llenado si se ha obtenido.



- **Fábrica principal de los astronautas:** Se multiplica el total de símbolos de Astronautas tachados por el valor activo de la fábrica. Normalmente los astronautas no aportan ningún punto, a no ser que se haya mejorado la fábrica. En ese caso, cada símbolo de Astronauta tachado da 3 puntos.

LAS MISIONES



En la mina, rodea 5 bombas de extracción.



En la mina, rodea 4 bombas de extracción adyacentes.



Activa las 5 fábricas secundarias situadas en la parte superior.



Mejora o activa un total de 6 fábricas principales o secundarias.



Rodea 8 plantas en la mina, estén extraídas o no.



Rodea 5 aguas en la mina, estén extraídas o no.

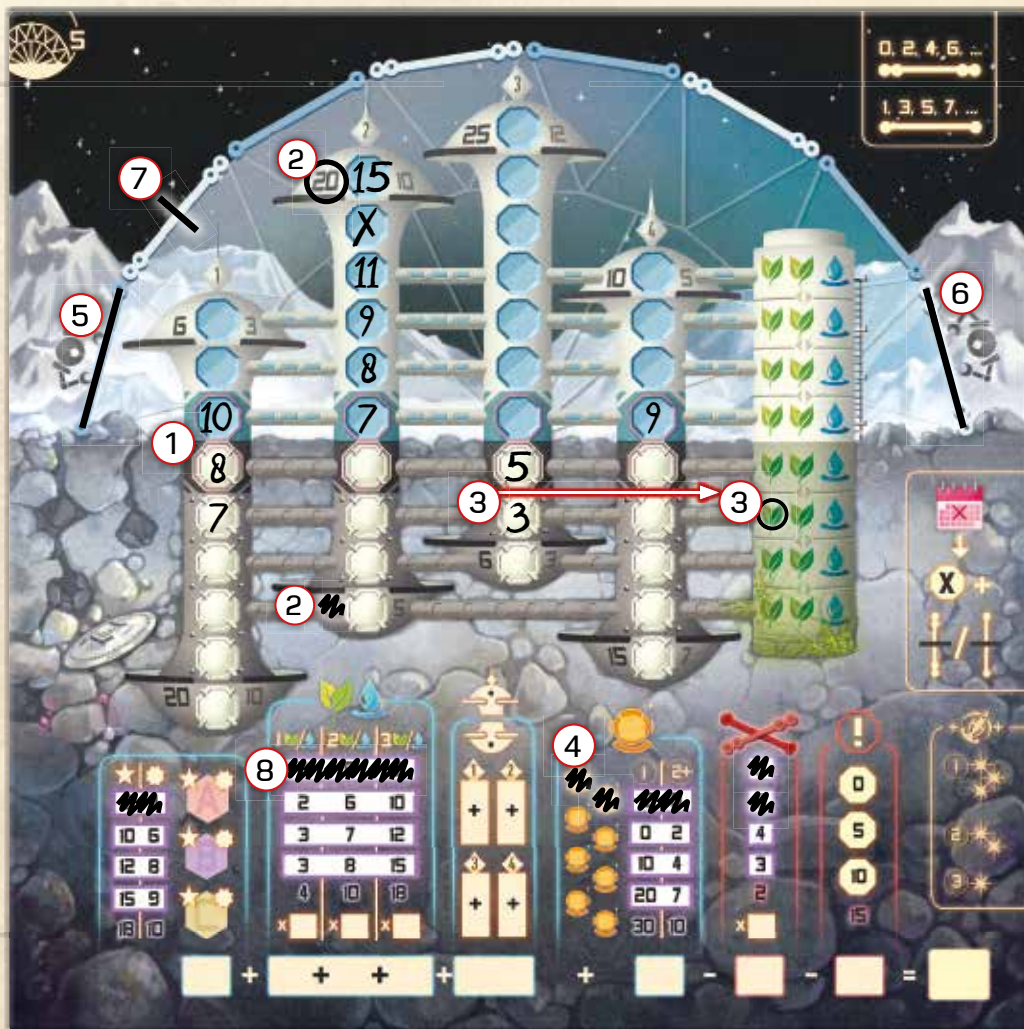
MODO SOLO ASTRA

BONIFICACIÓN ASTRA: Cada vez que obtienes la bonificación de llenado de una fábrica principal, debes rodear 2 bonificaciones ASTRA de la carta de Aventura ASTRA.

EFFECTO ASTRA: Cuando robas una carta de Efecto ASTRA A o B, elige una bonificación de llenado de una fábrica principal que esté disponible en tu hoja y táchala inmediatamente. Por consiguiente, ya no podrás obtener esta bonificación llenando esa fábrica. La carta de Efecto ASTRA C no activa el efecto ASTRA, pero cuando se roba en la segunda tirada, el jugador deberá dar la vuelta a la carta Misión C igualmente.

AVENTURA 5: LA CÚPULA

Gracias a tus esfuerzos, la colonia se ha desarrollado correctamente. Debes construir ahora la capital de la Luna, con rascacielos cuyos cimientos se sustenten bajo la superficie lunar, y una torre dedicada enteramente a la búsqueda de plantas lunares y al tratamiento del agua, todo ello bajo una inmensa cúpula que proteja de la radiación cósmica. Contamos contigo para construir una ciudad que resplandecerá en todo el universo.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

3 - NUMERAR (OBLIGATORIO)

Cada rascacielos es una zona formada por niveles: las casillas se deben numerar en orden ascendente de abajo hacia arriba.

El primer número que se anote en un rascacielos debe ser colocado obligatoriamente en uno de los 2 niveles de inicio: el 1r nivel por encima de la superficie lunar, o el 1r nivel por debajo de la superficie. A partir de entonces se debe colocar obligatoriamente un número en un nivel adyacente a un nivel que ya esté numerado, directamente por encima o por debajo **(1)**.

Los primeros jugadores en numerar el nivel más alto o el nivel más bajo de un rascacielos rodearán la mayor bonificación de ese nivel. Los otros deberán tacharlo inmediatamente de su hoja y ya solo podrán obtener la menor bonificación de ese nivel **(2)**.

4 - UTILIZAR UNA ACCIÓN (OPCIONAL)



Acción Agua y Planta: Estas dos acciones funcionan de la misma manera. Algunos niveles de los rascacielos están conectados a los mismos niveles de la torre de plantas y de agua. Con una acción Agua o Planta, el jugador puede rodear un símbolo de Agua o Planta del nivel de la torre que esté conectado al nivel del rascacielos donde haya escrito el número de su combinación **(3)**.



Acción Astronauta: La acción Astronauta siempre permite modificar el valor del número de la combinación antes de anotarlo [-2, -1, 0, +1, +2]. Además, el jugador tacha un símbolo de Astronauta en el espacio de puntuación de la parte inferior de su hoja **(4)**.



Acción Robot: Esta acción permite construir una sección de la cúpula. Para ello, se debe trazar una sección de la cúpula respetando las siguientes limitaciones:

- Solo se puede construir una de las 2 secciones al nivel de la superficie, o bien una sección adyacente a una sección que ya esté construida **(5)**.

- Además, cada sección tiene una limitación de construcción. Una sección con 1 círculo en cada extremo  es de tipo impar. Una sección con dos círculos en cada extremo  es de tipo par. Si el número de la combinación que el jugador acaba de anotar es par, solo puede construir secciones de tipo par. Del mismo modo, con un número impar, solo se pueden construir secciones de tipo impar.

Ejemplo: Con una combinación "8/Robot", el jugador puede construir la sección de tipo par que se encuentra en la base de la cúpula, en el lado derecho **(6)**, o bien la primera mitad de sección par del lado izquierdo, que ha sido dividida a causa de una acción Planificación **(7)**.



Acción Planificación: La acción Planificación acelera la construcción de los rascacielos pero ralentiza la construcción de la cúpula. La acción Planificación permite poner una X en el nivel que escoja el jugador; además del número de la combinación: ya sea en uno de los dos niveles de inicio de un rascacielos o en un nivel adyacente a otro ya numerado.

Además, con una línea, se debe dividir en 2 una sección sin construir de la cúpula a la elección del jugador **(7)**. Así, se obtienen 2 secciones para construir en vez de una, conservándose el tipo par/impar de la sección de origen. Una sección solo se puede dividir una vez. Si no quedan secciones para dividir, se puede usar la acción Planificación sin sufrir esta penalización.



Acción Energía: Con esta acción, se puede mejorar uno de estos aspectos: el resultado de las **misiones cumplidas**, la torre de las **plantas** y del **agua**, el trabajo de los **astronautas** o la eficiencia de la **cúpula**.

Para ello, se debe tachar una casilla de puntuación en la escala de puntuación situada en la parte inferior de la hoja a la elección del jugador. Hay que tachar las casillas de arriba hacia abajo. La zona de la torre de las plantas y del agua presenta una triple escala de puntuación. Con una acción Energía, se deben tachar 3 casillas en el mismo nivel. Por ejemplo, las 3 casillas 2-5-9 **(8)**. Hay que hacer lo mismo en las misiones y en los astronautas que presentan una doble escala de puntuación: tacha 2 casillas en el mismo nivel.

6 - CUMPLIR UNA MISIÓN (OPCIONAL)

En esta Aventura, las misiones dan puntos que se pueden mejorar con la acción Energía. Los primeros que cumplan una misión rodean el símbolo ☆ en la casilla de puntuación A, B o C correspondiente. Los otros solo podrán rodear el símbolo ⚡.

FIN DE LA PARTIDA

Al final de la partida, además de los puntos de penalización por los Errores del Sistema, se deben sumar los puntos de cada ámbito de la siguiente manera:

► **Misiones:** Por cada misión cumplida, dependiendo de si el jugador ha rodeado el símbolo ☆ o ⚡ se obtiene el valor más bajo visible de la escala de puntuación correspondiente.

► **Plantas y aguas:** En la torre de plantas y de agua, se deberían tener niveles con 1, 2, o 3 símbolos rodeados (Planta o Agua). En la 1a columna de puntuación, se debe hacer recuento del número de niveles con un solo símbolo rodeado. En la 2a columna de puntuación, se hace recuento del número de niveles con 2 símbolos rodeados. En la 3a columna de puntuación, se hace recuento del número de niveles con 3 símbolos rodeados. En cada columna, se multiplica el número de niveles por el valor más bajo que esté visible.

2	6	10
3	7	12
3	8	15
4	10	2
2	5	1
4	30	10

► **Rascacielos:** Suma las bonificaciones de puntos obtenidas con los niveles más altos y los más bajos de los rascacielos.

► **Astronautas:** Los jugadores que hayan tachado el mayor número de símbolos de Astronauta, obtienen el valor más bajo visible en la primera columna de puntuación. Los otros obtienen el valor más bajo visible en la segunda columna de puntuación. No se obtiene ningún punto si no se ha tachado ningún símbolo de Astronauta.

► **Cúpula:** Se pierden puntos si la cúpula queda sin acabar. Cuenta el número de secciones de la cúpula sin construir y multiplícalo por el valor más bajo que esté visible. El jugador debe restar el resultado a su puntuación.

LAS MISIONES



Numera todos los niveles de un rascacielos.



Numera el último nivel de la parte superior de 2 rascacielos.



En la torre de plantas y de agua, rodea al menos 2 símbolos (2 plantas o 1 planta + 1 agua) en tres niveles.



En la torre de plantas y de agua, rodea los tres símbolos (las 2 plantas + 1 agua) en dos niveles.



Construye todas las secciones de la cúpula.



Anota una X en 4 niveles mediante acciones de Planificación.

MODO ASTRA

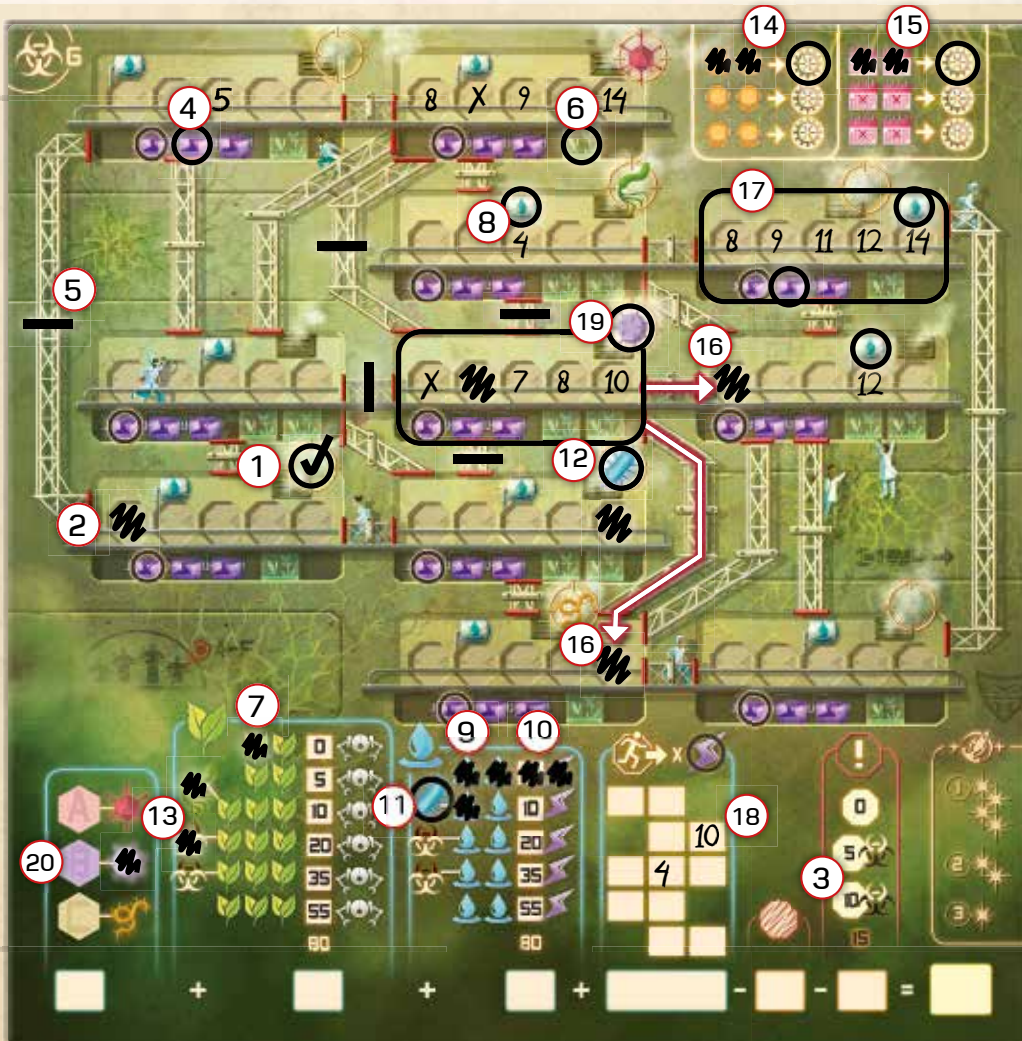
ASTRONAUTAS: Al final de la partida, si tu número de símbolos de Astronauta tachados es superior o igual al número de cartas de Astronauta que hayas entregado a ASTRA, quedarás en primera posición. Si no, serás el segundo y obtendrás los puntos correspondientes. No se gana ningún punto si no se tiene ningún símbolo de Astronauta tachado. ASTRA no gana puntos extra por ello.

BONIFICACIÓN ASTRA: Cada vez que obtienes la bonificación mayor de puntos del nivel más alto o más bajo de un rascacielos, debes rodear 2 bonificaciones ASTRA de la carta de Aventura ASTRA.

EFFECTO ASTRA: Cuando robas una carta de Efecto ASTRA A, B o C, elige la mayor bonificación de puntos del nivel más alto o más bajo de un rascacielos que esté disponible en tu hoja y táchalo inmediatamente. Por consiguiente, ya solo podrás obtener la bonificación más baja de ese lugar.

AVENTURA 6: EL VIRUS

No se sabe cómo ha pasado... Si por el agua... O por los híbridos entre plantas terrícolas cultivadas en microgravedad y las plantas extraterrestres lunares... Sea como sea, varios virus han logrado escapar. Eres el responsable de un bloque de viviendas. Confinas los sectores si es necesario para frenar la epidemia y evacuas el mayor número de habitantes posible. Contamos contigo para continuar a pesar de las circunstancias científicas. Incluso aunque suponga un riesgo para la población...



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Antes de empezar la partida, hay que escoger una zona con una casilla de virus  vacía. Se dibuja un virus en su casilla y se rodea para indicar que el virus está activo **(1)**. Cada jugador puede escoger una zona diferente respecto a los demás para este virus. Se trata del “virus gris” y se propaga de inmediato: el jugador debe tachar una casilla de vivienda de su elección para empezar a infectar esa zona **(2)**.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

3 - NUMERAR (OBLIGATORIO)

El bloque de viviendas del que se encarga cada jugador tiene 5 niveles. Cada nivel es un espacio formado por casillas de vivienda que hay que numerar en orden ascendente de izquierda a derecha. Cada nivel se divide en 2 o 3 zonas con 5 viviendas y estas zonas están conectadas con las demás a través de pasarelas. Algunas viviendas se infectarán/tacharán durante la partida, por lo tanto, no se tendrán en cuenta en la numeración.

Error del Sistema: Cuando un jugador marque la 2a y la 3a casilla de Error del Sistema, debe aplicarse a sí mismo una **propagación**  de todos los virus activos, solamente en su hoja y durante la Fase 5 (ver más adelante: 5 - Peripecias: Propagación de virus activos...) **(3)**.

4 - UTILIZAR LA ACCIÓN (OPCIONAL)

 **Acción Energía:** El jugador rodea una energía en la zona donde ha escrito el número de su combinación. Tened en cuenta que al inicio de la partida ya hay una energía rodeada en cada zona **(4)**.

 **Acción Robot:** Con esta acción, se pueden confinar zonas y frenar la propagación de los virus. Dibujando una línea en una pasarela de la elección del jugador, esta tendrá el paso bloqueado **(5)**. De esta manera, las dos zonas unidas por esa pasarela ya no lo estarán, lo que impedirá a los virus propagarse de una zona a otra. El bloqueo de una pasarela que une dos zonas de un mismo nivel no divide el espacio y se debe numerar igualmente todo el nivel en orden ascendente.

Acción Planta y Agua:

 **Planta:** El jugador rodea una planta de la zona donde ha escrito el número de su combinación número/planta **(6)**. Después, tacha un símbolo de Planta del espacio de puntuación **(7)**.

 **Agua:** El jugador rodea una reserva de agua si ha colocado el número de su combinación número/agua en una vivienda con una reserva de agua **(8)**. Después, tacha un símbolo de Agua del espacio de puntuación **(9)**.

En el espacio de puntuación, deben tacharse los símbolos de Planta y Agua de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo a partir de la primera línea superior.

Cuando el jugador marque el último símbolo de una línea del espacio de puntuación, deberá tachar la casilla de puntuación del final de esa línea, así como el símbolo Robot o Energía que tendrá que usar inmediatamente **(10)**. Con el robot, se bloquea una pasarela. Con la energía, se rodea un símbolo de Energía en cualquier zona de la elección del jugador; excepto en una zona completa (es decir, una zona con todas sus viviendas numeradas o tachadas).

Cuando un jugador marque un símbolo (Planta o Agua) con un **símbolo de activación de virus** ( o ) **(11)**, todo el mundo debe activarlo de inmediato en su hoja, rodeando la casilla de virus correspondiente **(12)**. Los jugadores deben también tachar el mismo símbolo de activación en sus respectivas hojas, ya que cada virus solo puede ser activado una vez. Cuando se activa un virus, todo el mundo deberá aplicarse una **propagación** de todos los virus activos durante la fase 5 (ver más adelante: 5 - Peripecias: Propagación de virus activos...).

Cuando un jugador rodea un símbolo (Planta o Agua) con un **símbolo de Propagación** , todo el mundo debe tachar este símbolo en su hoja, ya que solo se puede activar una vez **(13)**. Una propagación de todos los virus activos se aplicará solo para sus adversarios durante la fase 5 (ver más adelante: 5 - Peripecias: Propagación de virus activos...). Si varios jugadores activan el mismo símbolo de Propagación en el mismo turno, esta propagación no les afecta y los demás solo sufren una propagación y no varias.



Acción Astronauta: La acción Astronauta siempre permite modificar el número de la combinación antes de anotar (-2, -1, 0, +1, +2). Además, el jugador tacha un símbolo de Astronauta en la parte superior de la hoja. Cada vez que un jugador tenga 2 símbolos de Astronauta tachados, debe rodear un símbolo de Acción Comodín (14).



Acción Planificación: La acción Planificación siempre permite anotar una X en una casilla de la elección del jugador, además del número de la combinación. Asimismo, se debe tachar un símbolo de Planificación situado en la parte superior de la hoja. Cada vez que un jugador tenga dos símbolos de Planificación tachados, debe rodear un símbolo de Acción Comodín (15). Tened en cuenta que no se puede tachar un símbolo de Planificación sin anotar una X en una casilla.



Acción Comodín: Se puede usar una Acción Comodín que esté rodeada siempre que se desee. Para utilizarla, el jugador la tacha y utiliza cualquiera de las 6 acciones posibles en vez de la de su combinación.

5 - PERIPECIAS: PROPAGACIÓN DE VIRUS ACTIVOS Y EVACUACIÓN DE ZONAS

► **Número y tipo de propagación:** En primer lugar, se debe determinar el número y el tipo de propagación de virus activos que hay que aplicar:

- **Las infecciones** : por cada virus que haya sido activado durante el turno, todo el mundo debe aplicar una propagación de todos los virus activos. Por lo tanto, si dos virus han sido activados durante este turno, hay que aplicar una 1a propagación de todos los virus activos y después encadenarla con una 2a propagación.
- **Propagación Agua y Planta** : Si un símbolo de propagación ha sido activado por una acción Planta o Agua, todo el mundo debe aplicar una propagación, salvo la o las personas que la han activado.
- **Propagación Error del Sistema** : Si un jugador ha tachado la 2a o la 3a casilla de Error del Sistema, debe aplicarse una propagación solo en su propia hoja.

► **Aplicar una propagación:** En su hoja, los jugadores deben propagar cada virus uno por uno en el orden siguiente: de izquierda a derecha, empezando por el nivel superior y después bajando nivel por nivel. Un virus se propaga infectando una vivienda de su zona inicial. El jugador debe tachar una casilla de vivienda vacía de su elección en esa zona.

Si la zona está completa, con todas las viviendas numeradas o tachadas, el virus se propaga a todas las zonas colindantes, aquellas directamente conectadas por una pasarela a la zona del virus. El jugador deberá tachar una vivienda de su elección en cada una de esas zonas. Sin embargo, el virus no se propaga a una zona colindante si la pasarela está bloqueada. El virus tampoco se propaga a una zona colindante ya completa, ni más allá de ésta (16).

► **Evacuación de zonas completas:** Una zona está completa cuando todas sus viviendas están numeradas o tachadas/infectadas. En ese caso, se debe contabilizar la puntuación de esa zona. Para ello, se multiplica el número de viviendas numeradas por el número de energías rodeadas en esa zona (17).

Hay que anotar esta puntuación en la casilla correspondiente en el espacio de puntuación (18). Las viviendas infectadas/tachadas no reportan ningún punto. Finalmente, se rodea la zona evacuada. Una zona solo puede ser evacuada y contabilizada una vez.

6 - CUMPLIR UNA MISIÓN (OPCIONAL)

Cuando se cumple una misión por primera vez en la partida, todo el mundo debe activar el virus (rojo, morado o amarillo) indicado en la misión, rodeando la casilla de ese virus en la hoja (19). Todo el mundo debe también tachar el símbolo de activación de ese virus en el espacio de puntuación de las misiones, ya que cada virus solo puede ser activado una vez (20). Cuando se activa un virus, una propagación de todos los virus activos debe ser aplicada por todos los jugadores. Para ello, hay que efectuar de nuevo la fase 5.

FIN DE LA PARTIDA

Las 3 condiciones de final de partida de las reglas básicas se aplican siempre. Tened en cuenta que la partida se acaba si todas las casillas de un jugador se han rellenado con un número o una X, o bien han sido tachadas debido a una infección.

Al final de la partida, además de los puntos obtenidos por las misiones cumplidas y los puntos de penalización por los Errores del Sistema, se deben sumar los puntos de cada ámbito de la siguiente manera:

► Plantas y Agua:

Se anotan los puntos de la casilla de puntuación más baja que esté visible.

► Zonas evacuadas:

Se evacúan todas las zonas incompletas que queden y se anotan sus puntos en la hoja (multiplicando el número de casillas de vivienda numeradas por el número de energías rodeadas). Después, se suman los puntos de todas las zonas.

► Viviendas infectadas:

Se pierde 1 punto por cada vivienda infectada/tachada.

LAS MISIONES



Evacúa 2 zonas. Estas zonas pueden estar parcialmente o completamente infectadas.



Evacúa todas las zonas de un nivel. Estas zonas pueden estar parcialmente o completamente infectadas.



Confinar 3 zonas bloqueando todas las pasarelas que les den acceso. No basta con confinar un conjunto de 3 zonas: las 3 zonas deben estar completamente confinadas independientemente las unas de las otras.



Confinar la zona del virus verde y la zona del virus azul bloqueando todas las pasarelas que las conectan con otras zonas.



Rodea todas las energías de 2 niveles.



Rodea todas las plantas y todas las reservas de agua de 2 niveles.

MODO ASTRA

BONIFICACIÓN ASTRA: Cada vez que actives un virus (con una misión o una acción Planta/Agua), o un símbolo Propagación (con una acción Planta/Agua), rodea 1 bonificación ASTRA en la carta de Aventura ASTRA.

EFEECTO ASTRA: El Efecto ASTRA es diferente en la 1ª y en la 2ª vuelta de mazo de las cartas de Efecto ASTRA.

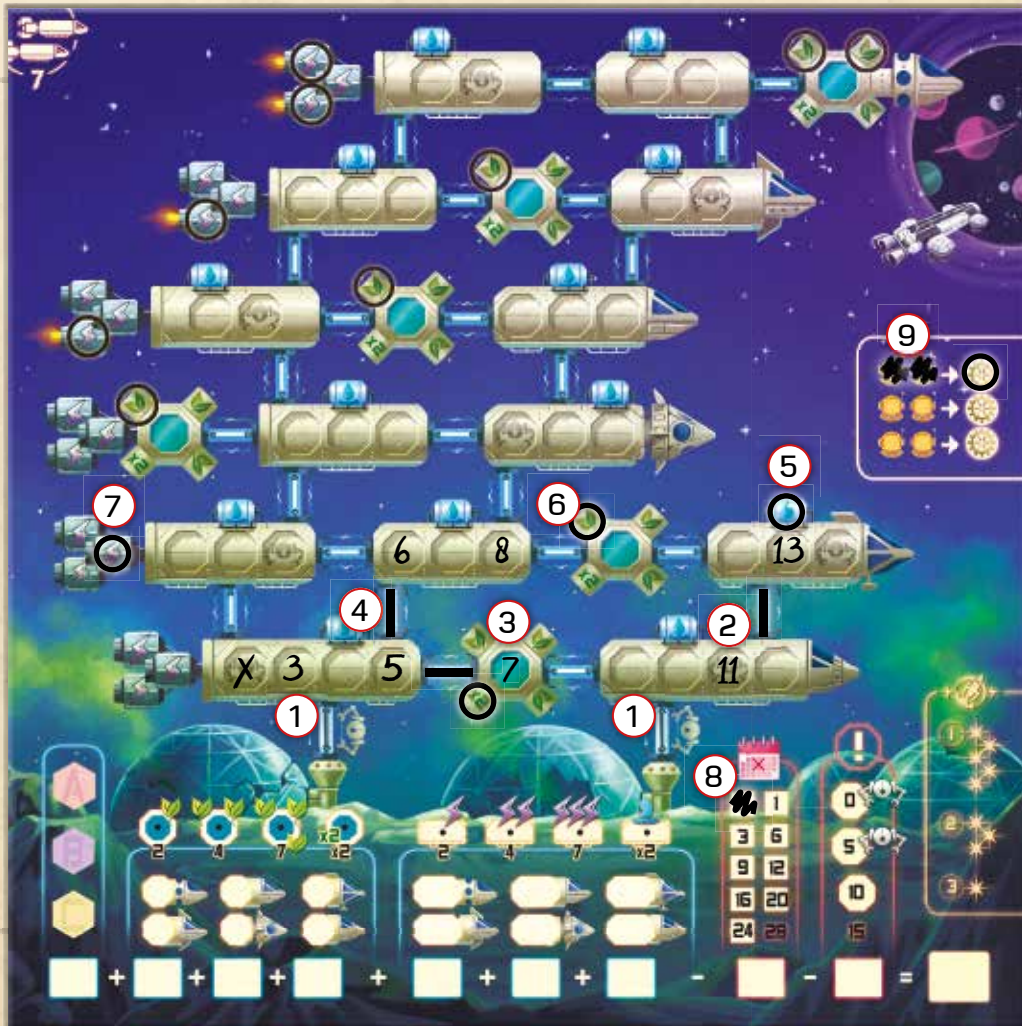
➊ **En la 1ª vuelta de mazo:** Cuando robes una carta de Efecto ASTRA A, B o C, ASTRA activa de inmediato el virus verde o azul, o bien activa una propagación. En el espacio de puntuación, elige un símbolo de activación de virus que esté aún disponible entre el verde y el azul, táchalo y activa el virus correspondiente. Si los dos virus verde y azul ya están activos, en su lugar escoge un símbolo de Propagación que esté disponible y táchalo.

Entonces, aplica **inmediatamente** (y no en la fase 5) una propagación de todos los virus activos.

➋ **En la 2ª vuelta de mazo:** Cuando robes una carta de Efecto ASTRA A, B o C, debes activar de inmediato el virus indicado en la carta de Misión A, B o C correspondiente y aplicar **inmediatamente** (y no en la fase 5) una propagación de todos los virus activos. Después, gira la carta de Misión por el lado "Misión Cumplida".

AVENTURA 7: LA FUGA

La evacuación salió relativamente bien. Afortunadamente, habíamos previsto irnos. Pero hay que precipitar la salida y las nuevas naves no están preparadas. Además, con las prisas, fueron atracadas horizontalmente por encima de las cúpulas, haciendo que muchas de ellas sean inaccesibles. Hay que solucionarlo. Contamos contigo para escapar de esta maldita Luna, a través de un vórtice en el espacio-tiempo y partir hacia la conquista del universo.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

3 - NUMERAR (OBLIGATORIO)

Las naves están colocadas en horizontal y cada una es una zona que hay que numerar en orden ascendente y de izquierda a derecha. Cada nave está formada por 2 o 3 módulos de varias casillas, y también por un invernadero para plantas.

Los módulos, los invernaderos y las naves están conectados entre ellos por esclusas . El problema es que estas esclusas están sin activar. Solo se podrá numerar un módulo o un invernadero después de haber activado una esclusa que permita el acceso.

Al inicio de la partida, tan solo son accesibles los dos módulos de la nave inferior **(1)**. Solo se pueden anotar números en las casillas de estos dos módulos.

Las bonificaciones Robot: Cuando un jugador anota un número en una casilla con un símbolo de Robot **(2)**, obtiene una bonificación Robot que debe usar inmediatamente activando una esclusa (ver más adelante: Acción Robot). Esta bonificación Robot es adicional a la acción de la combinación del jugador.

Las bonificaciones x2 de los invernaderos: Los primeros jugadores que anoten un número en un invernadero rodean la bonificación x2 de ese invernadero **(3)**. Los demás deben tachar de inmediato la bonificación x2 de ese invernadero de su hoja y ya no podrán obtenerlo.

Error del Sistema: Si un jugador tiene que tachar una casilla Error del Sistema, las dos primeras dan una compensación y permiten activar inmediatamente una esclusa (ver más adelante: Acción Robot).

4 - UTILIZAR LA ACCIÓN (OPCIONAL)

 **Acción Robot:** Con esta acción, se puede activar una esclusa. Para ello, el jugador traza una línea en el lugar indicado entre dos módulos o entre un módulo y un invernadero **(4)**. Se puede activar una esclusa solamente si está conectada a un módulo o a un invernadero que ya sean

accesibles. De esta manera, se podrá acceder a nuevos módulos, invernaderos y naves para numerarlos. Cabe recordar que cada nave es una zona que hay que numerar en orden ascendente. Las esclusas, activas o no, no cambian la limitación de numeración de estas zonas.



Acción Agua: Si un jugador ha anotado el número de su combinación en una casilla con una reserva de agua, entonces, puede rodear esa reserva **(5)**.



Acción Planta: Se puede rodear una planta de un invernadero de la misma nave donde el jugador haya anotado el número de su combinación **(6)**. Al inicio de la partida, algunas plantas ya están rodeadas. Se puede rodear una planta de un invernadero que aún no sea accesible a través de una esclusa.



Acción Energía: Enciende los reactores. Con esta acción, el jugador puede rodear un reactor de la cola de la nave donde haya escrito el número de su combinación **(7)**. Al inicio de la partida, algunos reactores ya están rodeados.



Acción Planificación: La acción Planificación siempre permite anotar una X en una casilla accesible de la elección del jugador; además del número de la combinación. Asimismo, se debe tachar inmediatamente la casilla de valor más bajo disponible en la escala de puntuación de Planificación en la parte inferior de la hoja **(8)**.



Acción Astronauta: La acción Astronauta siempre permite modificar el número de la combinación antes de anotarlos [-2, -1, 0, +1, +2]. Además, hay que tachar un símbolo de Astronauta de la derecha de la hoja. Cuando un jugador tenga 2 símbolos de Astronauta tachados, deberá rodear un símbolo Acción Comodín **(9)**.



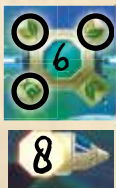
Acción Comodín: Se puede usar una Acción Comodín que esté rodeada siempre que se desee. Para utilizarla, el jugador la tacha y utiliza cualquiera de las 6 acciones posibles en vez de la de su combinación.

FIN DE LA PARTIDA

Al final de la partida, además de los puntos conseguidos por las misiones cumplidas y los puntos de penalización por los Errores del Sistema, se deben sumar los puntos de cada ámbito de la siguiente manera:

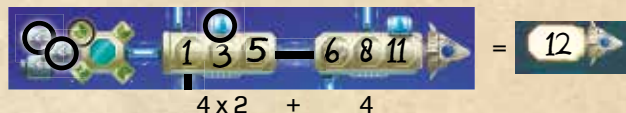
► Los invernaderos:

Se anota la puntuación de cada invernadero numerado en la casilla correspondiente de la nave. Un invernadero con una planta rodeada da 2 puntos, 4 puntos con 2 plantas rodeadas, 7 puntos con 3 plantas rodeadas. Si se ha rodeado su bonificación x2, el valor del invernadero se duplica. Un invernadero sin numerar o sin plantas rodeadas no da ningún punto.



► Los módulos:

Por cada nave, se anota la puntuación total de los módulos que la componen. Por cada nave, un módulo completamente numerado da 2 puntos con 1 reactor rodeado, 4 puntos con 2 reactores rodeados, 7 puntos con 3 reactores rodeados. Si se ha rodeado su reserva de agua, el valor del módulo se duplica. Una nave sin un reactor rodeado no da ningún punto. Un módulo que no esté completamente numerado tampoco.



► Planificación:

Se debe restar el valor más bajo que esté aún visible en la escala de puntuación de Planificación.

LAS MISIONES



Numera 3 invernaderos con sus 3 plantas rodeadas.



Numera el invernadero de la nave más elevada con sus tres plantas rodeadas.



Numera completamente 7 módulos.



Numera completamente 3 naves.



Rodea todos los reactores de 3 naves.



Rodea todas las reservas de agua de 3 naves.

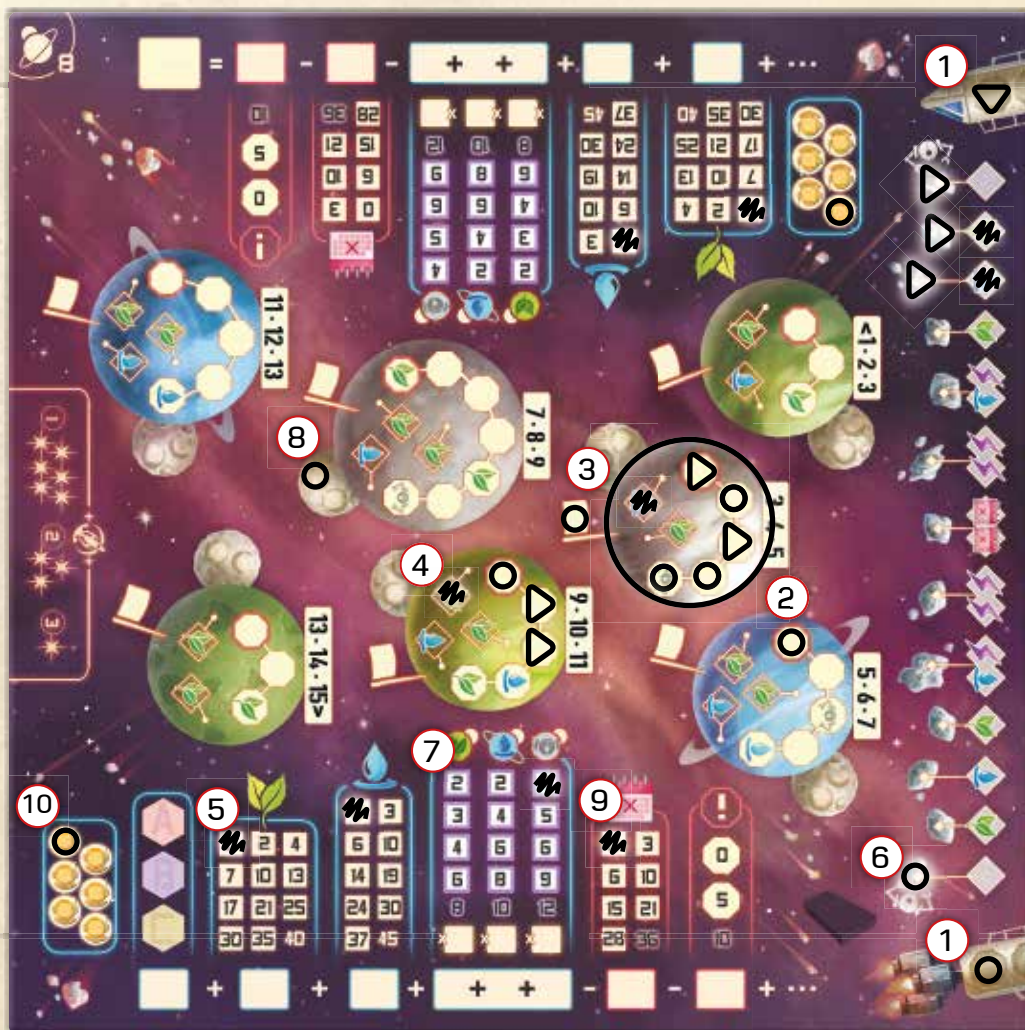
MODO ASTRA

BONIFICACIÓN ASTRA: Cada vez que obtienes la bonificación x2 de un invernadero, rodea 1 bonificación ASTRA de la carta de Aventura ASTRA.

EFFECTO ASTRA: Cuando robas una carta de Efecto ASTRA A, B o C, elige una bonificación x2 de un invernadero que aún esté disponible en tu hoja y táchala inmediatamente. Por consiguiente, ya no podrás obtenerlo.

AVENTURA 8: LA BATALLA

Solo hemos detectado dos sistemas de planetas habitables, los sistemas gemelos Neo Solaris 1 y 2. La colonización ya se ha puesto en marcha, pero los recursos en estos planetas son muy escasos para todos los colonos. El enfrentamiento es inevitable... Contamos contigo para ocupar el territorio y tomar el control del máximo de planetas y de recursos. La competición contra tus adversarios más cercanos será convulsa...



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

En esta Aventura, cada jugador utiliza 2 hojas que comparte con los 2 jugadores que tenga a sus lados. Una hoja de la Aventura N°8 se coloca entre el jugador y su adversario de la **izquierda**. La hoja a la izquierda del jugador debe colocarse con los asteroides orientados hacia el centro de la mesa, y el espacio de puntuación de las Misiones ABC hacia él. En una partida de 2 jugadores, será más sencillo colocar las 2 hojas una al lado de la otra en el centro de la mesa.

Cada jugador escoge una insignia (círculo, cruz, triángulo...) diferente a la de sus 2 adversarios. Dibuja esta insignia en la nave cercana al espacio de puntuación en cada una de las 2 hojas que comparte **1**.

Se debe designar un capitán que colocará la carta Capitán delante de su hoja de la izquierda. El capitán se encargará de mover la carta delante de su otra hoja al final de cada turno de juego para indicar claramente sobre qué hoja se juega.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Durante la partida, se juega en 2 hojas alternativamente. En el primer turno, todo el mundo juega con su hoja de la izquierda. En el turno siguiente, todo el mundo juega con su hoja de la derecha y así sucesivamente. De esta manera, nadie juega en la misma hoja a la vez. Para señalar esto, al final de cada turno, el capitán mueve su carta de Capitán delante de su nueva hoja activa.

3 - NUMERAR, O MÁS BIEN: DIBUJAR UNA INSIGNIA (OBLIGATORIO)

En esta Aventura, no se anotan números. Se utiliza el número de la combinación elegida para dibujar vuestra insignia en un planeta que autorice ese número. Por ejemplo: con el número 7, el jugador puede dibujar su insignia en una casilla del planeta azul 5-6-7 o del planeta gris 7-8-9. Debe dibujar su insignia en la primera casilla disponible del planeta partiendo de la casilla con contorno rojo **2**.

Si la casilla donde el jugador dibuja su insignia contiene un **símbolo de Bonificación**, puede utilizarlo inmediatamente, además de la acción de su combinación (ver más adelante Símbolo de Bonificación).

Controlar un planeta: Cuando se dibuja una insignia en la última casilla de un planeta, su control se atribuye a quien tenga más insignias en dicho planeta. Hay que tener en cuenta también las insignias que se han dibujado en la luna del planeta mediante la acción Planificación (ver más adelante Acción Planificación). Seguidamente, se dibuja en la bandera del planeta la insignia de quien haya obtenido el control **3**. En caso de empate, el control del planeta será compartido y hay que dibujar las dos insignias. Por último, hay que rodear el planeta para reconocer los planetas que ya están completos.

4 - UTILIZAR LA ACCIÓN (OPCIONAL)



Acción Planta y Agua: En el planeta donde el jugador haya dibujado su insignia, tacha un símbolo de Planta disponible con la acción Planta, o un símbolo de Agua disponible con la acción Agua **4**. Luego, tacha la casilla de puntuación de valor más bajo que esté aún visible en su espacio de puntuación correspondiente **5**. Si no hay ningún símbolo disponible que corresponda a la acción en el planeta, no se puede usar la acción.



Acción Robot: Con esta acción se puede explotar un campo de asteroides. Para ello, el jugador debe dibujar su insignia en el primer asteroide disponible. Si hay uno o varios símbolos de Bonificación en el asteroide, debe tacharlos y usarlos inmediatamente (ver más adelante: Símbolos de Bonificación). El jugador debe dibujar sus insignias en los asteroides empezando por su lado de la hoja y progresando hacia su adversario **6**.



Acción Energía: Se puede mejorar el valor de los planetas que el jugador controle. Hay 3 tipos de planetas: los verdes, los azules y los grises. En el espacio de puntuación, hay una columna por cada uno de estos 3 tipos. El jugador tacha la casilla de puntuación de valor más bajo que esté aún visible en la columna que haya elegido **7**.



Acción Planificación: A parte de dibujar su insignia en un planeta con el número de su combinación, con esta acción, el jugador puede dibujar su insignia en la luna del planeta que haya escogido **8**. Luego, debe tachar la casilla de la puntuación con el valor más bajo que esté visible en

su espacio de puntuación de Planificación ⑨. Conviene señalar que solo hay 2 espacios disponibles en cada luna y que pueden ser ocupados por la misma persona. No se puede dibujar la insignia en la luna de un planeta que ya está completo y cuyo control ya ha sido atribuido.



Acción Astronauta: La acción Astronauta permite modificar el número de la combinación antes de usarlo para dibujar la insignia [-2, -1, 0, +1, +2]. Además, hay que rodear un símbolo de Astronauta en el espacio de puntuación ⑩. Durante un turno posterior en la misma hoja, a parte de la acción de su combinación, el jugador puede usar este símbolo de Astronauta rodeado como bonificación para modificar el número de su combinación. Una vez que este símbolo de Astronauta haya sido usado, se tacha. El uso de este símbolo de Astronauta permite modificar el número, pero no se puede rodear un nuevo símbolo de Astronauta.

Símbolos de Bonificación: Con un símbolo de **Agua** o **Planta**, se tacha solo la casilla de puntuación más baja del espacio de puntuación correspondiente. Con un símbolo de **Robot**, el jugador dibuja su insignia en un asteroide y usa inmediatamente los símbolos de Bonificación de ese asteroide. Con un símbolo **Energía**, tacha una casilla para mejorar un tipo de planeta. Con un símbolo de **Planificación**, dibuja su insignia en una luna pero sin tachar ninguna casilla del espacio de puntuación.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina al final del turno, si se han cumplido las 3 misiones, o si un jugador ha tachado las 2 casillas Error del Sistema de una de sus 2 hojas, o si todas las casillas de los planetas han sido rellenadas en una de sus 2 hojas.

Se deben calcular y sumar los puntos de las 2 hojas para obtener la puntuación total. Además de los puntos conseguidos por las misiones cumplidas y los puntos de penalización por los Errores del Sistema, se deben sumar los puntos de cada ámbito de la siguiente manera:

► **Plantas y Aguas:** Se anotan los puntos de la casilla de puntuación más baja que esté visible.

► **Planetas:** Se atribuye el control de los planetas incompletos restantes. Después, el jugador anota el número de planetas que controla de cada tipo y multiplica estos números por el valor más bajo visible que corresponda.

► **Planificación:** Resta el valor más bajo que quede visible.

LAS MISIONES



Controla 4 planetas en la misma hoja.



Controla un planeta de cada tipo en la misma hoja.



Con los robots, dibuja tu insignia en 7 asteroides en la misma hoja.



Mejora dos veces cada tipo de planeta en la misma hoja.



Tacha 6 casillas de puntuación para las plantas y 4 casillas de puntuación para el agua en una misma hoja.



Con las acciones Planificación, dibuja tu insignia en 4 lunas diferentes en la misma hoja.

MODO SOLO ASTRA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Toma 2 hojas Aventura N°8 y colócalas delante de ti, una al lado de la otra. Dibuja la insignia de ASTRA en las naves del lado opuesto de las dos hojas (ASTRA prefiere el triángulo). En cada turno, ASTRA juega primero en la hoja de la ronda en curso, a continuación, juegas en la misma hoja. Al final de la ronda, debes pasar a la otra hoja. Para saber en todo momento qué hoja es la de la ronda en curso, al inicio de la partida coloca la carta de Capitán delante de la hoja de la izquierda. Después, al final de cada ronda, desplázala delante de la otra hoja.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

El turno de ASTRA: Al inicio de cada ronda, en lugar de robar 3 cartas de Nave Espacial de una sola vez, empiezas por robar 1 carta de Nave Espacial. ASTRA utiliza el número y la acción de esta carta para jugar su turno.

Número: Elige un planeta que corresponda al número de la carta y dibuja la insignia de ASTRA. Si el o los planetas no estuvieran disponibles, dibuja la insignia de ASTRA en el planeta siguiente en el orden de los números. Téngase en cuenta que después del planeta 13-14-15 viene el planeta 1-2-3. Cuando dibujes la insignia de ASTRA en una casilla que contenga el símbolo de Bonificación, ASTRA no se beneficiará de ello.

Ejemplo: Robas una carta 11, pero los 2 planetas 11 no están disponibles. El planeta siguiente es el planeta 13-14-15 que tampoco está disponible. Por lo tanto, debes dibujar la insignia de ASTRA en el planeta 1-2-3.

Controlar un planeta: Cuando todas las casillas de un planeta estén completas, si ASTRA tiene la mayoría de insignias en él, debes dibujar su insignia en la bandera. Si hay empate entre tú y ASTRA, se debe dibujar solo tu insignia.

Acción: Si es posible, realizas por ASTRA la acción de la carta, en el mismo planeta donde hayas inscrito su insignia:

- ▶ **Acción Planta o Agua:** Tacha un símbolo correspondiente que esté aún disponible en el planeta.
- ▶ **Acción Planificación:** Dibuja la insignia de ASTRA en una casilla de la luna que esté disponible.
- ▶ **Acción Robot:** Dibuja la insignia de ASTRA en un asteroide empezando por el lado opuesto de la hoja. ASTRA no se beneficiará de los símbolos de Bonificación de los asteroides.
- ▶ **Acción Astronauta:** En vez de hacer una acción Astronauta, haz por ASTRA una acción Planificación.
- ▶ **Acción Energía:** En vez de hacer una acción Energía, haz por ASTRA una acción Robot.

El turno del jugador: Roba 2 cartas de Nave Espacial extras. Con la primera carta robada para ASTRA, tendrás un total de 3 cartas, con las que jugarás tu turno de forma normal y en la misma hoja. Puedes usar también la primera carta robada para ASTRA ya que no necesariamente debe ser esa la que le entregues. Como siempre, entrega la carta que no uses a ASTRA. Será solo esta carta la que dará puntos a ASTRA al final de la partida. Las acciones que juega ASTRA en su turno sirven para perjudicarte.

Fin de la ronda: Mueve la carta Capitán delante de la otra hoja, que pasará a ser la hoja de la ronda vigente.

Fin de la partida: Es posible que ASTRA dibuje su insignia en la última casilla disponible de una de las dos hojas y provoque así el fin de la partida antes de que puedas jugar. En este caso, deberás tachar una casilla Error del Sistema y dar una carta a ASTRA. La partida queda así terminada.

BONIFICACIÓN ASTRA: Cada vez que dibujes tu insignia en las banderas de 2 planetas, rodea 1 bonificación ASTRA en la carta de Aventura ASTRA.

EFFECTO ASTRA: Cuando robas una carta de Efecto ASTRA A, B o C, haz inmediatamente 2 acciones Planificación por ASTRA. En la hoja de la ronda en curso, dibuja 2 insignias de ASTRA en una luna. Debes escoger una luna cuyo planeta esté disponible, priorizando la luna del planeta con más de tus insignias (planeta + luna). Si hay varios planetas con la misma cantidad, tú eliges. Si la luna ya tiene una insignia, se añade la insignia de ASTRA a su lado y se dibuja la 2ª insignia en la luna del siguiente planeta en el orden de prioridad.

Ejemplo: 4 planetas están disponibles: un planeta A con 4 de tus insignias, un planeta B con 3 de tus insignias, un planeta C y un planeta D cada uno con 2 de sus insignias. En la luna del planeta A ya hay una insignia, se añade entonces una insignia de ASTRA a su lado. En la luna del planeta B, no hay espacio. Así que puedes escoger colocar la 2ª insignia de ASTRA en la luna del planeta C o del D, que tienen la misma cantidad de tus insignias.

CRÉDITOS

Autores: **Benoît TURPIN y Alexis ALLARD**
Ilustradora y diseño gráfico : **Anne HEIDSIECK**
Desarrollo: **BLUE COCKER**
Revisión: **Dominique BODIN**
Correcciones: **Sandra GRÈS**
Traducción al español: **Tamara FUENTES**
Adaptación gráfica: **VITAMINA DISSENY**
Coordinador editorial: **Toni SERRADESANFERM**
Director editorial: **César SÁNCHEZ**



© 2021 BLUE COCKER GAMES
Tél. : +33 5 34 28 05 01
49 avenue de Lauragais
31400 TOULOUSE - FRANCE
www.bluecocker.com



© 2022 Ed. en Español SD Games
c/Montsià 9-11 Pl. Can Bernades
08130 Sta. Perpètua de Mogoda
Barcelona, España
info@playsdgames.com
www.playsdgames.com

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS BAJO LICENCIA EXCLUSIVA DE BLUE COCKER