LUNA capital

La colonización de la luna ha dejado de ser un concepto de ciencia ficción y es hoy, en el año 1977, un proyecto ya totalmente viable. Distintas empresas y organizaciones están dispuestas a financiar el desarrollo de asentamientos humanos y ser los primeros en establecerse en la nueva colonia. Han desplazado a nuestro satélite toda suerte de colonos con la intención de ser los primeros en construir un asentamiento viable y próspero, apto para la vida humana... y de venderles a los colonos todo lo que pueden necesitar para ser felices en LUNA Capital.

Los jugadores representan a grupos de colonos de todo tipo (ingenieros, científicos, exoagricultores, mineros, etc.), que deberán gestionar las oportunidades que se les presenten para construir las instalaciones imprescindibles en los terrenos más aptos. Y el premio no es pequeño, porque el acuerdo firmado entre todos concluye que la estación lunar más eficiente y radiante se convertirá en la capital de la nueva colonia lunar.

Durante 12 rondas, los jugadores accederán a «lotes» compuestos por planos de construcción (cartas) y una o varias opciones de proyectos, como silos de recursos, invernaderos lunares, módulos habitables y demás (losetas), que deberán colocar en su zona de juego. Al finalizar la ronda 12 se comprobará la puntuación, y el Organismo Sancionador Lunar otorgará la capitalidad del satélite preferido por nueve de cada diez habitantes de la tierra a quien haya hecho un mejor trabajo.

PREPARACIÓN

A

Separad las **cartas de planos de construcción** de las **cartas de concesiones**. Separad el mazo de concesiones entre las que son a **corto plazo** y las que son a **largo plazo**. Barajad los tres mazos por separado.

B

Repartid a cada jugador 3 cartas de planos de construcción, una ayuda de puntuación y una **tarjeta de patrocinador**, junto con las tres **fichas identificativas** correspondientes. Cada jugador coloca frente a sí su tarjeta de patrocinador.

C

Colocad el tablero por el lado con cuatro espacios en la fila de cartas del tablero. Colocad una carta del mazo de planos de construcción boca arriba en cada uno de los cuatro espacios disponibles. Dejad el mazo de construcción en el **dispensador** a un lado del tablero y colocad el **marcador de última remesa** sobre la carta más cercana al mazo de planos de construcción.

D

Sacad al azar una carta de concesiones a largo plazo y dos cartas de concesiones a corto plazo. Dejadlas sobre la fila de cartas de planos, a la vista de todo el mundo. Dejad las **fichas de robots selenitas** y de **redistribución logística** en una reserva, al alcance de todo el mundo.

E Separad las **losetas de proyectos** por la **fase** (A, B y C) indicada en el reverso.

F Teniendo en cuenta el número de jugadores, devolved a la caja las losetas con un número de puntos igual o superior a dicho número. Es decir, si jugáis dos personas descartaréis las losetas con dos o tres puntos blancos arriba a la derecha, si jugáis tres personas descartaréis las que tienen tres puntos blancos, y si sois 4 no descartaréis ninguna

Mezclad las losetas de cada fase por separado. Dejad las losetas de las fases B y C a un lado. Colocad una **loseta de la fase A** al azar boca arriba debajo de cada una de las cuatro cartas de planos desplegadas y colocad el resto de las losetas de la fase A boca abajo en la **torre de proyectos**.

G Elegid al azar al jugador inicial y entregadle su marcador. El turno discurrirá siempre en el orden de las agujas del reloj a partir de**l marcador de jugador inicial**. Ahora, empezando por el último jugador (a la derecha del jugador inicial), en orden inverso de turno, los jugadores tienen opción de intercambiar una carta de su mano con una de las 4 expuestas.

COMPONENTES

68 CARTAS DE PLANOS DE CONSTRUCCIÓN

24 CARTAS DE CONCESIONES Y 4 AYUDAS DE PUNTUACIÓN

15 de concesiones a corto plazo, 9 concesiones a largo plazo y 4 ayudas de puntuación

1 TORRE DE PROYECTOS

4 TARJETAS DE PATROCINADOR

8 FICHAS DE ROBOTS SELENITAS

1 DISPENSADOR DE CARTAS

12 DE FICHAS IDENTIFICATIVAS

3 por cada patrocinador

1 MARCADOR DE JUGADOR INICIAL

165 LOSETAS DE PROYECTOS

55 losetas de Fase A, 55 losetas de Fase B y 55 losetas de Fase C

1 MARCADOR DE ÚLTIMA REMESA

1 BLOC DE PUNTUACIÓN

4 FICHAS DE REDISTRIBUCIÓN LOGÍSTICA

1 TABLERO A DOBLE CARA

1 cara para el modo solitario

CONSTRUYAMOS LUNA CAPITAL

En LUNA Capital usaremos estas losetas de proyecto. Antes de aprender cómo se juega, nos será útil saber algo sobre ellas. Consulta la página 10 para conocer en detalle la puntuación del final de partida.

SISTEMAS VITALES

COLECTORES Y CONDENSADORES

Colector de hidrógeno | Colector de oxígeno | Condensador de agua

Cualquier asentamiento humano que pretenda durar más de cinco minutos deberá tener muy en cuenta el uso racional de sus colectores de hidrógeno y de oxígeno, así como de los condensadores que combinarán estos dos elementos para hacer agua.

PUNTUACIÓN: Puntúa la extensión de cada tipo de sistema vital con mayor número de losetas ortogonalmente adyacentes entre ellas.

INVERNADEROS

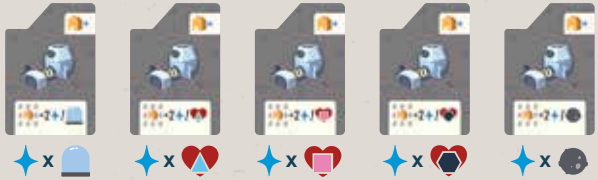
Invernadero de peras | Invernadero de manzanas | Invernadero de limones | Invernadero variado

Si vamos a tener gente corriendo por la superficie lunar, más nos vale que lo hagan con el estómago lleno. Para empezar, nos aseguraremos de poder cultivar las frutas que mejor se adapten a nuestra tecnología especial para el suelo lunar: peras, manzanas y limones.

PUNTUACIÓN: Puntúa la zona de invernaderos de mayor extensión como los demás sistemas vitales, independientemente de la fruta cultivada. Además, proporcionan puntos por tener conjuntos de los tres colores (la loseta de frutas variadas es un comodín).

CONSTRUCCIONES

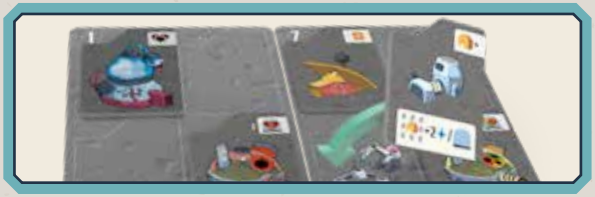
MOD-HABS (MÓDULOS HABITABLES)



Estas construcciones móviles son el lugar en el que habitan los equipos técnicos mientras trabajan en la luna. La idea es que los mod-habs estén situados cerca de las estructuras en las que trabajan sus especialistas, para evitar peligrosos desplazamientos superfluos.

PUNTUACIÓN: Otorgan 2 ✦ por cada loseta del tipo indicado que se encuentre en cualquiera de los 8 cuadrantes de alrededor (10, si el cuadrante sobre el que se pone el mod-hab es doble).

·PUEDEN PONERSE SOBRE ANDAMIOS LUNARES·



Al colocar este mod-hab (sobre el andamio lunar o en espacio libre) puntuará 2 ✦ por cada invernadero que tenga a su alrededor. Ahora mismo obtendría 4 ✦.

COMPLEJOS RESIDENCIALES

Estos edificios están destinados a las familias que se instalarán de forma permanente en la Luna, con tiendas, discotecas, cines y todo tipo de entretenimientos. Los apartamentos resultan más sencillos de vender si el asentamiento cuenta con las suficientes oficinas comerciales y Mod-Habs que aseguren la presencia de científicos e ingenieros en caso de necesidad.

PUNTUACIÓN: Otorgan 1 ✦ por cada loseta del tipo indicado que se encuentre **en cualquier lugar** del asentamiento del jugador.

·PUEDEN PONERSE SOBRE ANDAMIOS LUNARES·

PISTAS DE ALUNIZAJE

Las comunicaciones con la tierra son imprescindibles para los habitantes de la Luna, ya que será muy común recibir visitas de los familiares que vienen desde el viejo planeta tierra. Además, las pistas de alunizaje actuarán como centros logísticos en los que recibir los recursos y mercancías. También servirán de hubs interestelares para naves que viajan a otros lugares remotos del sistema solar o al espacio profundo.

REGLA: Al colocar esta loseta de proyecto, el jugador roba 3 cartas de planos de construcción del mazo y se queda 1. Las otras 2 se colocan de nuevo en el fondo del mazo.

·PUEDEN PONERSE SOBRE ANDAMIOS LUNARES·

OFICINAS DE VENTAS

Todo esto de montar un asentamiento lunar está muy bien, pero si no conseguimos que venga gente a vivir aquí, el negocio será un desastre. Ofrezcamos una taza de café y vendamos a todas estas familias dispuestas a vivir en el espacio las parcelas lunares con vistas increíbles con las que siempre soñaron.

PUNTUACIÓN: Cada oficina de ventas en el asentamiento del jugador genera 2 ✦.

DEMOLICIÓN

A veces el progreso del proyecto no termina de encajar con los planes que se habían trazado desde el principio. ¡No pasa nada! Una rápida intervención del equipo de demolición y todo vuelve a estar listo para construir de nuevo sin perder ni un segundo.

REGLA: Se puede colocar esta loseta de proyecto sobre cualquier cuadrante de una carta de plano de construcción, cubriendo cualquier loseta anterior o elemento impreso en la carta, como andamios lunares, meteoritos o lo que sea. Ese cuadrante se considera libre y puede ser ocupado más tarde por otra loseta de proyecto.

ROBOTS SELENITAS

Estos pequeños personajes resultan fundamentales en la construcción del asentamiento humano en la luna. Pueden moverse ágilmente por el territorio lunar, y nos ayudan a planificar la disposición de las instalaciones de un modo eficiente y seguro.

REGLA: Al colocar cualquier loseta en la que aparezcan robots selenitas, el jugador toma de la reserva las fichas de robot correspondientes (1 o 2) y las coloca en su tarjeta de patrocinador. En próximos turnos, al colocar una carta de plano de construcción en su asentamiento, podrá tapar el número de dicha carta con la ficha de robot, ignorando así la restricción de números crecientes en las filas de cartas (el resto de reglas referentes a colocación de cartas se aplica normalmente).

METEORITOS

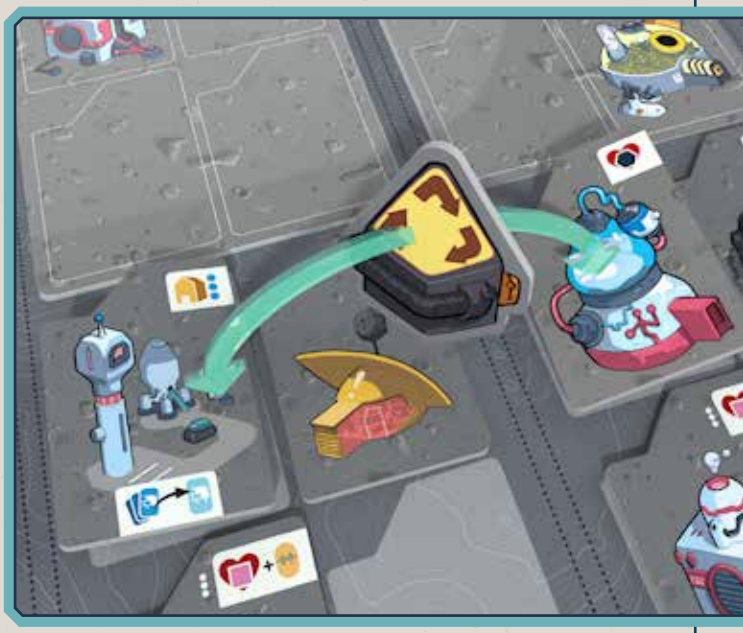
Si bien los meteoritos molestan a la hora de construir cosas en el asentamiento, pueden llegar a tener cierto interés científico. Son cajas de sorpresas que pueden contener metales desconocidos, elementos de otras galaxias o incluso rastros de vida extraterrestre. Pero no nos engañemos, por lo general son poco más que pedruscos cósmicos sin valor.

PUNTUACIÓN: Se comprueba quién ha acumulado más meteoritos en su asentamiento y se obtienen ✦ según el número de jugadores.

REDISTRIBUCIÓN LOGÍSTICA

A veces hay que hacer uso de las influencias de nuestro patrocinador para asegurarnos de obtener los recursos necesarios y así ganar la carrera por la capitalidad lunar.

REGLA: Cuando un jugador obtenga esta loseta, la situará en cualquier cuadrante libre de su asentamiento y tomará de la reserva una ficha de redistribución logística, colocándola en su tarjeta de patrocinador para utilizarla en cualquiera de sus turnos posteriores. Para hacer uso de ella, al principio de cualquiera de sus turnos el jugador podrá descartar esta ficha e intercambiar la ubicación de dos losetas de proyecto en los lotes que haya sobre el tablero antes de tomar ningún conjunto de carta de plano y losetas de proyecto.



LA PARTIDA

La partida se desarrolla en 3 fases (A, B y C) de 4 rondas cada una. En cada ronda, cada jugador juega un turno (12 turnos en total).

TURNO DEL JUGADOR

Los turnos se desarrollan en sentido horario a partir del marcador de primer jugador. Durante la partida los jugadores compondrán su **asentamiento** colocando **cartas de planos de construcción** en su zona de juego. Estas cartas contienen **cuadrantes** sobre los que se colocarán las **losetas de proyecto**. De este modo iran construyendo su asentamiento y ganando puntos de victoria. En su turno, el jugador escoge uno de los 4 conjuntos compuestos por una carta de planos de construcción y la(s) loseta(s) de debajo. Roba la carta poniéndola en su mano y deja las losetas delante de él. Si opta por el conjunto asignado al **marcador de última remesa** (el último en salir), debe deshacerse previamente de una de las cartas de su mano, que colocará en el fondo del mazo.

Jugar una carta de plano de construcción. De las cartas de planos de construcción que ahora tiene en mano (las que tenía más la que acaba de robar) debe poner una de ellas, boca arriba, en el asentamiento de su zona de juego. La colocación de las cartas debe cumplir 4 condiciones:

1. La carta **no se puede rotar, ni cubrir ninguna otra carta con ella**. El número de la carta debe verse en la esquina superior izquierda.
2. A partir de la segunda carta, debe colocarse ortogonalmente adyacente (arriba, abajo, a izquierda o a derecha) a alguna de las cartas de planos de construcción dispuestas en rondas anteriores. Al menos **dos de las esquinas de la nueva carta deben tocar dos esquinas de una carta una vez colocada, ya no podrá moverse.**
3. El máximo **número de filas** que pueden formar las cartas es **3**. La longitud de cada fila no está restringida. Cada fila puede tener distinta longitud.
4. Las cartas de planos de construcción están numeradas del 1 al 10. En cada fila, **los números de las cartas deben ser ascendentes de izquierda a derecha, y sin repetir el valor**. Si no se puede poner ninguna carta cumpliendo esta condición, deberá ponerse una de las cartas de la mano boca abajo (cumpliendo las condiciones 1, 2 y 3). Al no tener un número visible no se tendrá en cuenta en este aspecto, ni se podrá colocar ninguna loseta de proyecto encima.

Jugar losetas de proyecto. Tras poner la carta, **se deberá colocar la loseta o losetas de proyecto** que acompañaban a la carta acabada de tomar, sobre algún cuadrante libre de las cartas de su zona de juego. No es necesario que se coloquen en la carta que acaba de añadir (salvo en el primer turno, cuando todavía no existen otras alternativas).

La(s) loseta(s) deben colocarse sobre un cuadrante de la carta de plano de construcción completamente libre, sin loseta, ni proyecto previo de ningún tipo. Algunas cartas de plano de construcción cuentan con proyectos ya construidos de antemano, que contarán del mismo modo que las losetas que coloquemos. Además, algunos de sus cuadrantes serán más

extensos. No obstante, únicamente podremos colocar una sola loseta de proyecto en estos «cuadrantes dobles».

Hay que tener en cuenta una excepción. Las únicas losetas que se pueden poner sobre otro elemento son:

Las construcciones, que se pueden poner sobre espacios libres o sobre los andamios lunares (1) que aparecen en las cartas de plano de construcción.

Las losetas especiales de «Demolición» (2), que se pueden poner sobre cualquier elemento y hacen que ese cuadrante vuelva a quedar libre.

Algunas losetas de proyecto otorgan fichas de **robots selenitas** y de **redistribución logística**. Estas fichas se colocarán sobre la tarjeta de patrocinador hasta que el jugador decida hacer uso de ellas.

En cuanto cada jugador **termine su turno** se sacará una nueva carta del mazo, a la que se adjuntarán nuevas losetas, tantas como el número de la ronda en curso (1, 2, 3 o 4). Este conjunto de carta y loseta(s) se coloca en el espacio que se acaba de desalojar en el último turno. Se desplazará el marcador de última remesa a esta posición, asignándolo a ese lote de carta y loseta(s). Esto sirve de recordatorio de que si el siguiente jugador quiere obtener este conjunto, deberá deshacerse de una de las cartas de su mano.

A continuación, se pasa el turno al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

FIN DE RONDA

En cuanto el turno vuelva al jugador que tiene el marcador de jugador inicial, antes de empezar el turno **se añadirá una loseta más** a cada conjunto de carta+loseta(s). De este modo, en la primera ronda habrá una 1 loseta de proyecto debajo de cada carta de plano de construcción. Al iniciar la segunda ronda habrá 2, al iniciar la tercera habrá 3 y al iniciar la cuarta cada lote tendrá un plano de construcción y 4 losetas de proyecto. La fase termina al finalizar la cuarta ronda.

Al principio de la tercera ronda colocamos una tercera loseta.

Fin de fase y concesiones

Al final de cada fase, justo antes de que el jugador inicial juegue un nuevo turno, se comprueba si algún jugador cumple las condiciones de alguna de las concesiones expuestas que queden disponibles.

Todos los jugadores que cumplan las condiciones indicadas en una o varias de las cartas de concesiones **que no tengan fichas identificativas encima**, colocarán una de sus fichas sobre cada una de las concesiones que cumplan. Es posible que varios jugadores coloquen sus fichas sobre la misma concesión, pero solo si lo hacen al final de la misma fase. En cuanto una concesión tenga como mínimo una ficha identificativa encima, dejará de estar disponible para los demás jugadores durante el resto de la partida. Puedes encontrar la información detallada de las concesiones en la página 12.

Una vez jugadas 4 rondas, se inicia una nueva fase. Las cartas de plano de construcción expuestas se conservan, teniendo en cuenta que al inicio de turno siempre tiene que haber cuatro de ellas. Se retiran las losetas de proyecto sobrantes de la torre y las que hay sobre el tablero, y se devuelven a la caja. Se toman las losetas de proyecto correspondientes a la siguiente fase del juego, se pone **una** al azar debajo de cada carta y se coloca el resto en la torre de losetas. El marcador de jugador inicial pasa al siguiente jugador.

Puntuación final

Tras finalizar la fase C termina el juego y se cuentan los puntos de victoria ✦, con base en los siguientes conceptos. Podéis ver las losetas de proyecto en detalle en la página 5.

Sistemas vitales

Se cuenta la **extensión de los cuatro tipos de sistemas vitales** instalados en el asentamiento: colectores de hidrógeno ▲, colectores de oxígeno ■ y condensadores de agua ⬢, así como los invernaderos (independientemente del tipo de fruta cultivada). Se tendrá en cuenta únicamente el número de losetas en la zona de **mayor extensión ortogonalmente adyacente**.

Según el tamaño, se apuntarán los PV (✦) correspondientes a esta tabla:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
1✦	3✦	6✦	10✦	15✦	20✦	25✦	30✦	35✦	40✦

Invernaderos

Aparte de su puntuación como sistemas vitales, también generan puntos por sí mismos. Los jugadores obtendrán **5/12/22✦ por tener 1/2/3 conjuntos de invernaderos con 3 frutas distintas** (peras, manzanas y limones). Los conjuntos NO tienen por qué estar adyacentes. Los invernaderos con frutas variadas pueden contarse una vez cada uno por el tipo de vegetal que más le convenga al jugador (a modo de comodín).

METEORITOS

Se comprueba quién ha acumulado más meteoritos en su asentamiento y se obtienen puntos según el número de jugadores.

- 2 jugadores: 10✦ para el primero
- 3 jugadores: 10✦ para el primero y 2✦ para el segundo
- 4 jugadores: 10✦ para el primero, 5✦ para el segundo y 2✦ para el tercero

En caso de empate, se suman los ✦ y se reparten entre los jugadores (redondeando a la baja). Ejemplo: en una partida de tres jugadores, si dos de ellos empatan en número de meteoritos, cada uno de los jugadores empatados se llevará 6✦ (10+2 dividido entre 2=6).

×2✦ OFICINAS DE VENTA

Cada oficina de ventas $ en el asentamiento del jugador genera **2✦**.

CONSTRUCCIONES

Se puntúan las construcciones, según las condiciones indicadas en cada una:

Los **mod-habs** otorgan 2✦ por cada loseta del tipo indicado que se encuentre en cualquiera de las 8 posiciones de alrededor (10, si el cuadrante sobre el que se encuentra el mod-hab es doble).

Los **complejos residenciales** otorgan 1✦ por cada loseta del tipo indicado que se encuentre en cualquier lugar del asentamiento del jugador.

×3✦ CARTAS EN LA MANO

Cada jugador obtendrá 3✦ por cada carta de planos de construcción que le quede en mano.

CONCESIONES

Se suman los ✦ de las concesiones cumplidas por cada jugador.

Finalmente, el Comité Sancionador Lunar sumará todas las puntuaciones. **El jugador con más ✦ será el ganador** y su proyecto se convertirá en la LUNA Capital, para gran regocijo de sus patrocinadores. En caso de empate, gana quien tenga menos andamios lunares visibles en sus cartas de planos de construcción.

Para ilustrar este ejemplo de puntuación, puedes revisar la imagen del juego en la contraportada de la caja. Hemos contado los puntos que ha obtenido la empresa Astro Burger y los hemos anotado en el bloc de puntuación.

INFORMACIÓN DETALLADA DE LAS CONCESIONES

Tener 4 cartas de planos de construcción en esta disposición.

8

1

Terminar la fase sin andamios lunares visibles en las cartas de planos de construcción de nuestro asentamiento.

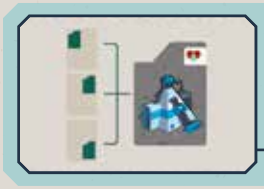
8

2

Tener al menos 4 losetas de sistemas vitales distintas adyacentes entre ellas (ortogonal). Los invernaderos (cualquier fruta) cuentan como un único tipo de sistema vital.

8

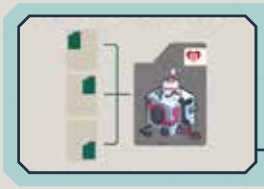
3



Tener 3 cartas en columna y al menos un colector de hidrógeno en cada una.

7

4



Tener 3 cartas en columna y al menos un colector de oxígeno en cada una.

7

5

Tener 3 cartas en columna y al menos un invernadero de cualquier tipo en cada una.

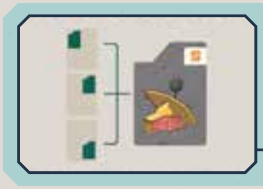
7

6

Tener 3 cartas en columna y al menos un condensador de agua en cada una.

8

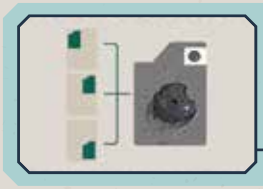
7



Tener 3 cartas en columna y al menos una oficina de ventas en cada una.

6

8



Tener 3 cartas en columna y al menos un meteorito en cada una.

6

9

Tener 3 meteoritos en línea (en vertical o en horizontal).

7

10

Tener 3 colectores de oxígeno en línea (en vertical o en horizontal).

6

11

Tener 3 invernaderos de cualquier tipo en línea (en vertical o en horizontal).

6

12

Las concesiones son contratos extraordinarios que, si se cumplen según los requisitos de los solicitantes, pueden dar un potente empujón a las pretensiones de nuestro patrocinador para convertir nuestro asentamiento en la ciudad capital de la luna. Aquí vemos en detalle la explicación de las concesiones a corto y largo plazo.

Tener 3 colectores de hidrógeno en línea (en vertical o en horizontal).

13 — 6

Tener 5 o más colectores de hidrógeno.

4 — 9

Tener 3 condensadores de agua en línea (en vertical o en horizontal).

14 — 7

Tener 5 o más condensadores de agua.

5 — 10

Tener 3 oficinas de ventas en línea (en vertical o en horizontal).

15 — 6

Tener 4 o más oficinas de ventas.

6 — 8

Tener menos filas de cartas que otro jugador.

1 — 10

Tener 6 o más meteoritos.

7 — 9

Tener 5 o más colectores de oxígeno.

2 — 9

Tener 8 cartas de planos de construcción en esta disposición.

8 — 10

Tener 5 o más invernaderos de cualquier tipo.

3 — 10

Tener 5 o más cartas de planos de construcción en la misma fila.

9 — 10

MODO SOLITARIO

¡Oh, sorpresa! ¡Tu empresa no ha sido la primera en pisar la luna! Se te ha adelantado la megacorporación Harrington & Sons, dedicada a la fabricación de sombreros de canotier. Han enviado una expedición formada por un autómata muy eficaz, que ya está gestionando las oportunidades que salen a subasta con tal de hacerse con la futura capital selenita. Compite contra el autómata elegantemente ataviado de Harrington & Sons, y hazte con la victoria.

Prepara una partida como si fuera para 2 jugadores, pero con los siguientes cambios:

- Juega con el **tablero por el lado del modo solitario**, en el que la fila de planos de construcción consta de 3 espacios.
- Reparte boca arriba **3 cartas de planos a cada competidor** (tú y el autómata). Después de ver tus cartas y las del autómata, puedes intercambiar tus 3 cartas con las suyas. Devuelve las cartas del autómata al fondo del mazo.
- Elimina de la partida la concesión a largo plazo número 1: «Tener menos filas de cartas que otro jugador».
- El autómata no tendrá tarjeta de patrocinador, fichas identificativas ni ningún tipo de loseta especial.

LA PARTIDA

Serás el jugador inicial en todas las rondas. Juega tu turno de forma normal, prestando **atención a las concesiones** (como se indica en el apartado de puntuación más abajo). Antes de reponer los planos de construcción y la loseta o losetas, será el turno del autómata.

TURNO DEL AUTÓMATA

En su turno, el autómata elegirá el conjunto de carta y loseta que no tiene el marcador de última remesa, o el más alejado del dispensador de cartas de planos de construcción.

Reserva a un lado la carta de plano de construcción y la loseta o losetas asociadas elegidas por el autómata. **El autómata no necesita colocar los planos ni las losetas**. Simplemente apila sus cartas y losetas agrupadas por tipo, para facilitar posteriormente el cálculo de la puntuación. Siempre podrás consultar las cartas y las losetas que ha adquirido el autómata. Tras su turno, repón normalmente las cartas y losetas (sin olvidar colocar el marcador de última remesa) para el siguiente turno.

Tras jugar las 3 fases, se calcula la puntuación.

PUNTUACIÓN DEL JUGADOR

Cuenta tus puntos de forma normal, con estos cambios:

- Las **concesiones a corto plazo** puntúan en su totalidad si se consiguen completar en la fase A, valen la mitad (redondeada hacia arriba) si se consiguen en la fase B y no valen nada si se consiguen en la fase C.
- Las **concesiones a largo plazo** puntúan en su totalidad si se consiguen completar en la fase A o B, y valen la mitad (redondeada hacia arriba) si se consiguen en la fase C.

Según estas condiciones, **al final de cada fase, comprueba si cumples las concesiones** y márcalas con tu ficha identificativa en la parte superior de la carta si obtienes la totalidad de los puntos, o en la parte inferior si consigues la mitad.

PUNTUACIÓN DEL AUTÓMATA

Tendrá en cuenta tanto las losetas como los proyectos impresos en sus cartas de plano.

- **Sistemas vitales**: puntuar todas las losetas y los proyectos de las cartas como si estuviesen todos ortogonalmente adyacentes.
- **Invernaderos**: puntuar normalmente.
- **Oficinas de ventas**: puntuar normalmente.
- **Construcciones** (mod-habs y complejos): cada construcción de est tipo le otorga 5.
- **Meteoritos**: puntuar normalmente (10 si tiene más meteoritos que el jugador).
- **Cartas en mano**: puntuar como si tuviese las 3 cartas del reparto inicial, es decir: 9.
- **Concesiones**: el autómata siempre cumple las concesiones, y las puntúa en su totalidad.
- **Losetas especiales**: (demolición, redistribución logística, pista de alunizaje) 2 cada una.

Suma ambas puntuaciones para ver quién es el vencedor. En caso de empate, gana el autómata de Harrington & Sons.

Astro Burger: la cadena de restaurantes más popular de la galaxia ha llegado a la luna con toda su oferta de hamburguesas cósmicas, refresco, patatas y sorpresa incluidas. Podéis venir con los chavales a celebrar su cumpleaños en nuestro parque infantil de gravedad cero.

Moon Paradise Real Estate: la inmobiliaria que se ocupará de diseñar su casa en el espacio, a la medida de sus necesidades. No deje de visitar nuestro piso muestra con piscina y vistas a la tierra, ¡ideal parejas!

Luna Taxis: gane tiempo cruzando la ciudad cómodamente, y aproveche el trayecto para leer la prensa respirando el oxígeno aromatizado exclusivo de nuestra flota de rovers lunares. Nuestros conductores profesionales conocen la superficie lunar como la palma de su mano.

Space Royal Cruise: llegar a la luna en un lujoso cohete es algo que solo podrá experimentar con nuestras líneas de cruceros espaciales. Pase sus vacaciones orbitando el satélite mientras disfruta de un estimulante baño de vacío en su camarote privado.

Créditos y agradecimientos

Autor: José Ramón Palacios
Ilustrador: Albert Monteys
Corrector: Jaume Muñoz
Maquetación: Meeple Foundry
3D, madera y troqueles: BG FX
Editor: David Esbrí

DEVIR

Devir Iberia S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com

El autor quiere agradecer a su familia y amigos por su apoyo y paciencia, y a todas las personas que probaron este juego cuando aún era un proyecto.