LUNAR BASE

LIBRO DE REGLAS



Ha comenzado una nueva y audaz era de exploración espacial. Con muchas facciones disputándose el poder en esta última carrera espacial, tu misión es dirigir uno de esos equipos en la competición por colonizar la Luna. Funda tu colonia y amplíala construyendo instalaciones. Haz que los envíos desde la Tierra jueguen a tu favor. Recluta agentes (agents) y envíalos a infiltrarse en las bases rivales para acelerar tu expansión o entorpecer el avance de tus competidores.

Lunar Base es un juego de cartas para 2-6 jugadores. Tu objetivo es lograr el dominio lunar antes que los demás. Ampliar tu base con módulos (modules) y usar agentes e influencia (influence) para fastidiar a tus rivales te dará la oportunidad de conseguirlo.

Para consultar la información más reciente, las preguntas frecuentes (FAQ) y más variantes de reglas, visita lunarbasegame.com

Contenido

Componentes 1

Preparación de la partida 5

Resumen del juego 9

Turno del jugador 11

Jugar cartas de Agente 11

Realizar acciones 13

Llegada de Lanzaderas (Shuttles) 15

Esferas (Orbs) 17

Pago de costes 19

Acciones 21

Turno de ejemplo 27

Fin de la partida 31

Variante: Influencias 33

Historia 39

Componentes

Un total de 90 cartas de los siguientes tipos:



6 Estaciones (Stations)



26 Agentes (Agents)



8 Influencias (Influences)



50 Módulos (Modules)



La caja también contiene **6 contadores de créditos** y este libro de reglas.

CÓMO LEER LAS CARTAS

1. Tipo de carta
2. Nombre de la carta
3. Texto de ambientación
4. Medias esferas (Orbs)
5. Acciones «Al jugar esta carta»
6. Acciones principales (Main Actions)
7. Logros científicos
8. Colonos
9. Coste de la carta







Preparación de la partida

Para tus primeras partidas, te recomendamos no usar las cartas de Influencia (Influence). Cuando tengas más experiencia, podrás incluirlas; consulta las páginas 33 a 38 para más información. Sigue estos pasos para empezar la partida:

1. Baraja las cartas de Estación (Station) y reparte al azar una a cada jugador, con el lado Terran Outpost visible. Los jugadores pueden mirar el otro lado de su propia carta de Estación. Retira del juego las cartas de Estación sobrantes sin mirar su otro lado.

2. Baraja juntas las cartas de Módulo (Module) y de Agente (Agent) para formar un mazo. Colócalo boca abajo en el centro de la mesa. Deja algo de espacio a su lado para una pila de descarte boca arriba.



3. Cada jugador roba 3 cartas de la parte superior del mazo y las toma en su mano. Las mantiene en secreto para los demás jugadores.

4. Reparte del mazo 3 cartas más 1 carta adicional por jugador. Colócalas boca arriba entre los jugadores para formar el Suministro (Supply).

5. Da a cada jugador un contador de créditos (Credit Counter) en 3 créditos (Credits). Usa el contador de créditos para llevar la cuenta de tus créditos totales.

Empieza la partida el jugador que haya hecho el viaje más largo en los últimos 30 días, y hace el primer turno. Si se juegan varias partidas, empieza el jugador a la izquierda del ganador. Si hubo varios ganadores, empieza el que hizo el viaje más largo.



Resumen del juego

Cada jugador hace su turno, empezando por el jugador inicial y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj. Esto continúa hasta que un jugador gana al cumplir una o más condiciones de victoria.

Reúne 20 créditos (Credits) lunares

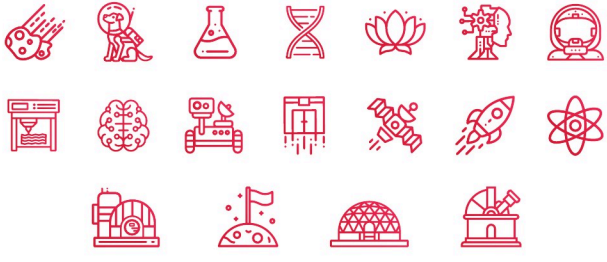
Aloja 10 colonos en tu Base
(tu Estación [Station] + tus Módulos [Modules])

Completa 5 logros científicos distintos en tu Base

Revela 4 cartas de Influencia (Influence) de tu mano al final de tu turno

Los colonos y los logros científicos aparecen en las cartas de Estación y de Módulo. Los créditos se obtienen de varias maneras. Las Influencias son un tipo de carta especial para jugadores avanzados.

Logros científicos del juego



Turno del jugador

Durante tu turno, realiza estos 3 pasos en el orden indicado:

1. Opcionalmente, juega cualquier número de cartas de Agente (Agent).
2. Realiza **una** Acción principal (Main Action) de las disponibles en tu Base.
3. Comprueba la llegada de Lanzaderas (Shuttles).

Después, el turno pasa al siguiente jugador.

JUGAR CARTAS DE AGENTE

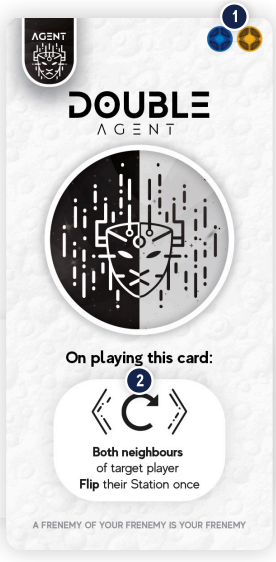
Al comienzo de tu turno, puedes jugar cualquier número de cartas de Agente de tu mano. Es el único momento en que se pueden jugar cartas de Agente.

Para jugar una carta de Agente de tu mano, haz lo siguiente:

1. Paga su coste (ver pág. 19).
2. Resuelve el efecto de la(s) acción(es) que muestra.
3. Colócala boca arriba en la pila de descarte.

Por ejemplo:

Double Agent se puede jugar por 2 créditos (Credits). Al jugar esta carta, los jugadores sentados junto al objetivo elegido Voltean (Flip) sus Estaciones (Stations).



REALIZAR ACCIONES

Las Acciones principales (Main Actions) aparecen en los recuadros de las cartas. En cada turno debes elegir una de las de tu Base (p. ej., A B o C). Realiza la(s) acción(es) del recuadro.

Orden y anidamiento de varias acciones:

- Si la carta te pide realizar **varias acciones**, hazlas de izquierda a derecha.
- Si una acción incluye **jugar otra carta**, puedes resolver esa carta antes o después de seguir resolviendo la carta actual.

Las distintas acciones de las cartas se explican en las páginas 21 a 26. Toda acción debe realizarse salvo que se indique lo contrario. Si una acción **no se puede completar por entero** (por ejemplo, Descartar [Discard] con la mano vacía, Revender [Resell] con el Suministro [Supply] vacío, etc.), completa todo lo que puedas.



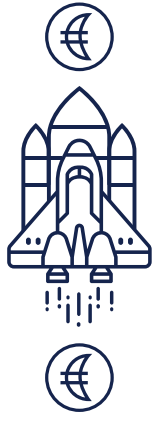
Las cartas de Acción principal siempre tienen la mitad superior con fondo azul, ¡así es más fácil reconocerlas!

COMPROBAR LA LLEGADA DE LANZADERAS

Al final de tu turno, si en el Suministro (Supply) no queda ningún Módulo (Module) ni Agente (Agent), haz lo siguiente:

1. Cada jugador gana 1 crédito (Credit) por cada Esfera (Orb) amarilla completa de su Base (incluidas las amarillo-grises y las grises comodín; consulta la página 17 sobre las Esferas).
2. Reparte 3 cartas del mazo al Suministro, boca arriba. Reparte 1 carta adicional por cada jugador. Si el mazo se queda sin cartas, baraja la pila de descarte para formar un mazo nuevo.





Cartas nuevas



Esferas (Orbs)

Obtienes Esferas al construir Módulos (Modules) en tu Base y al Voltear (Flipping) tu carta de Estación (Station).

- Algunas cartas muestran Esferas completas.
- Se forman Esferas nuevas con medias esferas del mismo color cuando Construyes (Build) Módulos y los conectas a tu Base.

Las Esferas grises son comodines y valen por cualquier color. Al conectar una mitad gris con un color, esta adopta el color de la mitad con la que se conecta.

Ejemplos de Esferas:

1. Las mitades roja y gris forman una Esfera roja.
2. Las mitades roja y roja forman una Esfera roja.
3. Las mitades gris y gris forman una Esfera gris comodín.
4. Las mitades azul y azul forman Esferas azules.
5. The Oasis tiene Esferas azules y rojas.
6. Las mitades amarilla y gris forman una Esfera amarilla.



Pago de costes

Para jugar una carta de Agente (Agent) o Construir (Build) un Módulo (Module), debes poder pagar su coste. El coste es el número de Esferas (Orbs) que aparece en la esquina superior derecha de la carta. Las cartas sin coste se juegan gratis.

- El coste de una carta se reduce con las Esferas del mismo color de tu Base. Las Esferas grises son comodines y valen por cualquier color. Cada Esfera puede usarse varias veces en un turno, pero solo una vez por carta.
- El coste restante debe pagarse en créditos (Credits).
- No puedes jugar una carta que no puedas pagar.

Por ejemplo: tienes **2 Esferas azules** (por conexiones) y **2 Esferas rojas** (de tu carta de Estación [Station]).

1. Experimental Borehole no muestra Esferas como coste, así que se juega gratis.
2. El coste de Mormon Scientist se reduce a 0 y se juega gratis.
3. Space Elevator cuesta 2 créditos para jugarse.



BASE DEL JUGADOR



MANO DEL JUGADOR

Acciones

Adquirir **(Draft)**

Toma 1 carta del Suministro (Supply) y ponla en tu mano. Si el Suministro está vacío, omite esta acción. Si debes Adquirir más de 1 carta, repite esto por cada carta.

Robar **(Draw)**

Roba 1 carta de la parte superior del mazo y ponla en tu mano. Si el mazo se queda sin cartas, baraja la pila de descarte para formar un mazo nuevo y sigue Robando con normalidad. Si debes Robar más de 1 carta, repite esto por cada carta.

***Nota:** no hay límite al número de cartas que puedes tener en la mano en cada momento.*

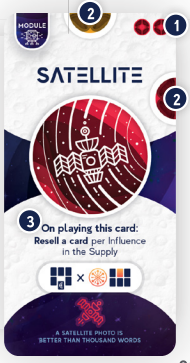
Descartar **(Discard)**

Toma 1 carta de tu mano y colócala boca arriba en la pila de descarte. Si no tienes cartas en la mano, omite esta acción. Si debes Descartar más de 1 carta, repite esto por cada carta.

Construir **(Build)**

Puedes jugar una carta de Módulo (Module) de tu mano y añadirla a tu Base. Sigue estos pasos:

1. Paga su coste.
2. Conéctala a tu Base.
3. Si tiene una acción «Al jugar esta carta», resuélvela.



Al Construir (Build) un Módulo (Module), colócalo con cualquier orientación siguiendo estas reglas:

1. Debe conectarse a tu Estación (Station) o a otro Módulo de tu Base formando al menos una Esfera (Orb) con dos medias esferas del mismo color. Las medias esferas grises son comodines y casan con cualquier color.

CORRECTO



2. Las medias esferas contiguas a otras cartas deben conectarse siempre con medias esferas del mismo color. No se permite crear Esferas rotas que no puedan completarse ni Esferas con colores distintos (p. ej., rojo-azul, azul-amarillo, amarillo-rojo).

3. Las cartas de Módulo no pueden colocarse encima de otra carta.

INCORRECTO



Voltear Estación (Station) (Flip)

Voltea la(s) carta(s) de Estación indicada(s) para mostrar el otro lado. Las conexiones de Módulos (Module) se mantienen intactas (las medias esferas [Orb] son las mismas en ambos lados de una Estación).

Revender (Resell)



Toma 1 carta de Agente (Agent) o de Módulo del Suministro (Supply) y colócala en la pila de descarte. Ganas 1 crédito (Credit). Si debes Revender más de 1 carta, repite esto por cada carta.



Ganar o perder créditos

Ganas o pierdes el número de créditos indicado.



Sustraer Módulo

Toma un Módulo con el icono correspondiente de la Base de cualquier jugador y ponlo en tu mano.

Si esto hace que otros Módulos queden desconectados de su Base, esos Módulos siguen siendo funcionales.

Sustraer créditos



Elige a otro jugador. Le sustraes el número indicado de créditos. Los créditos sustraídos se suman a tu contador de créditos y se restan del suyo. No puedes Sustraer más créditos de los que tenga.

TURNO DE EJEMPLO

Aunque en cada turno solo se realiza una Acción principal (Main Action), algunos turnos pueden volverse bastante complejos. Fíjate en este ejemplo:

ES EL TURNO DE ALICE.

1. Juega Solicitor. Cuesta 2 Esferas (Orbs) azules y 2 amarillas. Alice tiene 2 Esferas azules (A) en su Base, solo le cuesta 2 créditos (Credits).
2. Con Solicitor, Sustrae Inflatable Habitat de la Base de Bob y lo toma en su mano.
3. Alice elige ahora la Acción principal de Fusion Reactor, que le permite Construir (Build), Robar (Draw) y Descartar (Discard), en ese orden.
4. Construye Depot desde su mano gratis (su coste es de 2 Esferas azules, reducido a 0 por sus 2 Esferas azules (A)). Lo coloca como se muestra.



5. Depot tiene un efecto «Al jugar esta carta», que Alice resuelve ahora. Le permite Construir (Build) de nuevo de inmediato, si quiere (recuerda que las acciones de Construir son siempre opcionales).

6. Decide Construir Experimental Borehole, que es gratis.

7. Alice resuelve el efecto «Al jugar esta carta» de Experimental Borehole. Roba (Draw) 2 Rovers del mazo.

8. Después continúa con la Acción principal (Main Action) de Fusion Reactor: Roba Dome y luego Descarta (Discard) un Rover.

En total, Alice Construyó 2 Módulos (Modules), Sustrajo 1 Módulo a Bob, Robó 3 cartas del mazo y Descartó 1 carta.



Fin de la partida

La partida termina de inmediato cuando un jugador cumple una o más condiciones de victoria. Hay cuatro condiciones de victoria posibles:

Es posible que varios jugadores cumplan condiciones de victoria al mismo tiempo. En ese caso, ¡gana quien haya cumplido más condiciones de victoria! Si varios jugadores empatan con el máximo de condiciones de victoria, la victoria se comparte.

- **Reúne 20 créditos (Credits) lunares**
- **Aloja 10 colonos en tu Base** (tu Estación [Station] + tus Módulos [Modules])
- **Completa 5 logros científicos distintos** en tu Base
- **Revela 4 cartas de Influencia (Influence)** de tu mano al final de tu turno



(ARRIBA): victoria por colonos, 10 colonos en la Base.

(ABAJO): no es una victoria: el jugador tiene 5 logros científicos, ¡pero solo 4 distintos!

Variante: Influencia (Influence)

Supera políticamente a las colonias rivales.



INFLUENCIA

Las cartas de Influencia son un complemento del juego básico. Te animamos a añadirlas al mazo cuando te sientas cómodo con las reglas básicas. Estas cartas dan una dinámica distinta a cada partida.

Preparación: elige 8 cartas de Influencia y barájalas en el mazo junto con las cartas de Módulo (Module) y de Agente (Agent) antes de repartir cartas a los jugadores o al Suministro (Supply).

Los efectos de las cartas de Influencia incluyen acciones que deben realizarse **de inmediato**, antes de seguir resolviendo cualquier acción de otras cartas (consulta los ejemplos en las páginas 36–38). Si hay más de una acción inmediata, el jugador al que le toca el turno elige el orden de esas acciones.

CARTAS DE INFLUENCIA EN EL SUMINISTRO

Las cartas de Influencia tienen efectos que siguen activos mientras la carta está en el Suministro. Desde el Suministro, las cartas de Influencia:

- Pueden Adquirirse (Draft) a tu mano.
- **No pueden Revenderse (Resell).**

Cuando llegan las Lanzaderas (Shuttles), las cartas de Influencia siguen activas en el Suministro y no reducen el número de cartas nuevas que se reparten.

CARTAS DE INFLUENCIA EN TU MANO

Reúne 4 cartas de Influencia (Influence) en tu mano y revélalas al final de tu turno para **ganar la partida** al instante.

Cuando un jugador juega una carta de Agente (Agent) que te afecta, puedes Descartar (Discard) una carta de Influencia de tu mano para ignorar el efecto de ese Agente sobre ti o tu Base (el Agente aún puede afectar a otros jugadores).

Cuando Descartes una carta de Influencia por cualquier motivo, incluido el anterior, resuelve las acciones «cuando Descartes esta Influencia» de la carta, si las tiene.

EJEMPLO DE CARTA DE INFLUENCIA:

1. Tipo de carta
2. Nombre de la carta
3. Efecto de la carta
4. Capacidad defensiva (igual en todas las cartas de Influencia)



EJEMPLO DE INFLUENCIA

1. Kim elige la acción Construir (Build) de Terran Outpost.
2. Construye Laika's Memorial.
3. Laika's Paradise obliga a Kim a Adquirir (Draft) de inmediato.
4. Kim Adquiere Experimental Borehole.
5. Al seguir resolviendo Laika's Memorial, Descarta (Discard) su mano (Beruang Engineers y Experimental Borehole).



Historia

Corre el año 2049. Las naciones del mundo llevaban mucho tiempo sentadas sobre la tecnología de fusión, pero no se atrevían a usarla para propulsar naves espaciales. Cuando los Estados Unidos de África pusieron en órbita una nave impulsada por energía de fusión, los demás países y las empresas privadas no pudieron resistirse a seguir su ejemplo. Comenzó una audaz era de colonización espacial. Se prepararon muchas lanzaderas (shuttles) para los intentos de colonización. Las cinco primeras se llamaron Garuna, Mah, Ilmatar, Meztli y Chang'e...

Ahora te corresponde dirigir un intento de colonizar la Luna. Como la motivación y las capacidades de tu organización difieren de las de tus competidores, tendrás que abordar la misión con una estrategia propia.



Terran Outpost representa una Base sometida a la supremacía de la administración del mundo de origen, mientras que su agenda oculta no pasa de ser una corriente subterránea.



The Oasis es a la vez un movimiento espiritual y científico. Su objetivo es preservar y propagar las formas de vida, en especial las amenazadas por la codicia y el descuido de la humanidad.



Taikotech cree que los beneficios de la minería espacial y de las industrias afines serán la fuerza que eleve a la humanidad hasta una civilización espacial.



Dark Side está financiada por empresas de biotecnología y de realidad aumentada. Defiende el transhumanismo: mejorar primero a la propia humanidad es el camino más rápido hacia las estrellas.



Imbrium es un cártel industrial con un enfoque imperialista de la vieja escuela: quiere ser la colonia más poderosa, por medio de la industria y el comercio.



Selene Labs aspira a liderar la ciencia espacial atrayendo a las mentes más brillantes para abrir la puerta que lleva más allá de nuestro sistema solar.



Shackleton, con el respaldo de la ONU, aspira a unir a la humanidad en una civilización espacial construyendo una gran ciudad multinacional en la Luna.

LUNARFLEET MURO DE LA FAMA

Un agradecimiento especial a los mecenas de Kickstarter del Lunar Base Collector's Bundle por su esfuerzo extra.

Farhad Omid
Zachary Fissel
Jevgeni Kabanov
Kaido Vaade
Meelis Müür
Lambert Chow
Juhan Hion
Mart Rasva
Rainer Jürgenson
Margus Niitsoo
Sam R
David Wilson
Kye Moseley
Kristi Seemen
Boris Schirra
Emil Andre Hallen
Francesco Sabbatini
Paul Ambs
Patrick Grunau
Lauri Peil
Ricardo Job-Reese
Rémi Camberlein
Nick Dillon
Erin Reed
Chris Kuivenhoven
Sergio Ruiz Fernández
Brenden Brzozowski
Ruben Parras
Alexander Welsz
Michael Allan
Owen Williams
Mudd Law

EQUIPO **LUNARBASE**

EQUIPO DE DISEÑO DEL JUEGO

Silver Türk
Joosep Simm
Kaido Koort
Martin Paroll

ILUSTRACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO

Ladislava Bohacova

LIBRO DE REGLAS

Paul Grogan
Erkki Lindpere
Mart Redi

EQUIPO DE VÍDEO

Erkki Lindpere
James Bowman
Leila Toomet

EQUIPO DE ADMINISTRACIÓN Y OPERACIONES

Hanno Sirkel
Ole Busborg Jensen
Indrek Kempi



lunarbasegame.com

facebook.com/**lunarbasegame**

instagram.com/**lunarbasegame**

@LunarBaseGame