

MANUAL DE OPERACIONES PARA SALTOS LUNARES

WALKING ON THE MOON

POR

CÉSAR GÓMEZ
BERNARDINO



CON MANUAL DE
COMBATE PARA

MARCH
ON MARS

2x10

WALKING ON THE MOON

2-5 astronautas | 20-30 min | 10+ años | 11 cartas lunares, 24 cartas de acción, 5 tarjetas de saltos, 5 fichas de astronauta, 25 contadores Sputnik, 10 contadores de Control de Tierra, 5 contadores de hándicap, 7 fichas de casilla especial y 6 dados.

La carrera espacial está en marcha. EE.UU. fue la primera potencia en pisar la Luna, pero ¿quién será la primera en darle la vuelta corriendo? Aluniza en esta alocada aventura y cruza la meta antes que nadie; sorteja cráteres; escala montañas y salta de roca en roca dejando atrás a los demás. Pero planea con cuidado tus movimientos, porque un paso en falso puede dejarte dando vueltas en el espacio mientras tus rivales siguen avanzando.

PREPARA LA CARRERA

Baraja las cartas lunares y **pon 5 en las áreas indicadas del tablero**. Hay 5 cartas 'difíciles' marcadas con un punto rojo en la parte inferior, no uses más de 1 o 2 en la primera partida.

Con las reglas avanzadas coloca una ficha de casilla especial al azar en cada una de las 4 casillas que hay entre las cartas (no pongas en la

casilla de salida/meta). Reparte una carta de acción a cada jugador.

Empieza quien haya pisado la Luna por última vez, en caso de empate empezará la persona de mayor edad.

Coged **una tarjeta de saltos** y el **astronauta** del color correspondiente y colocadlos por orden **en la casilla de salida/meta** (círculo azul) con el primer jugador arriba.



¿CÓMO SE GANA?

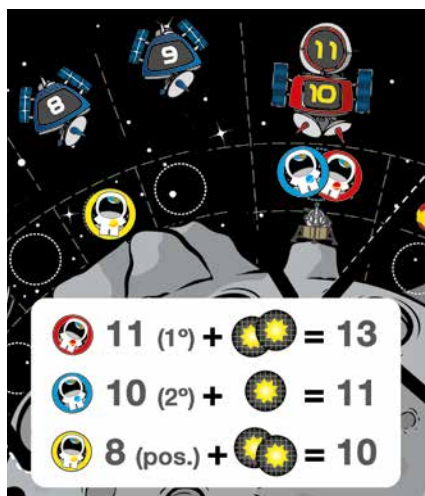
Cuando alguien completa 1 vuelta a la Luna en sentido horario, entra o sobrepasa la casilla azul se acaba de jugar la ronda y la partida termina. Gana el jugador con más puntos.

Obtienes puntos por tu posición en la carrera y por los contadores Sputnik que hayas recolectado.

- El primer astronauta en cruzar la meta obtiene 11 puntos.
- Aquellos que crucen la meta posteriormente, 10 puntos.
- Si no llegas a cruzar la meta pero has llegado a la última carta lunar los puntos que marque tu posición.
- Cada contador Sputnik (amarillos) vale 1 punto.

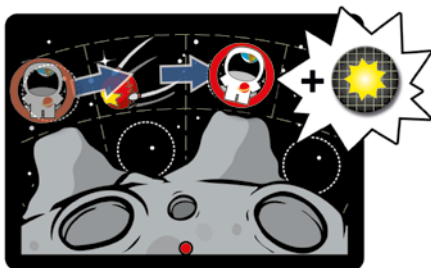
En caso de empate gana el que haya alcanzado la casilla con mayor puntuación; si el empate persiste, el primero en llegar.

Cuando cruzas la meta terminas tu turno automáticamente, no puedes coger Sputniks después de la meta.



LOS SPUTNIK

Si pasas sobre una casilla con un Sputnik (no es necesario acabar en ella), coge un contador Sputnik (amarillo). Cada uno vale 1 punto que sumarás al final de la carrera.



¿CÓMO LLEGO A LA META?

Para moverte, **programarás hasta 3 saltos**. Al principio de tu turno elige 4 de los 6 dados y repártelos como quieras entre los tres saltos disponibles en tu tarjeta de saltos. **Puedes poner varios dados en una sola casilla de salto, mezclar dados de varios colores o programar menos de tres saltos.**

Después lanza los dados que hayas asignado al primer salto y **escoge solo uno de los resultados** para aplicarlo. Tras el salto, si no has sufrido un accidente, puedes intentar el siguiente o plantarte. Realizar el primer salto es obligatorio.

Tras finalizar tus saltos es el turno del siguiente jugador. El **orden de juego** se determina cada turno por la **posición en la carrera** empezando por el jugador que va en primera posición. En caso de empate, moverá primero la persona que esté en el nivel superior y si hay astronautas apilados primero el que está arriba.

¿CÓMO SALTO?

Cuando escoges un dado **debes** avanzar tantas casillas (zonas 'rectangulares' de borde amarillo) como indique.

La cartas lunares tienen varios niveles de altura, el color del dado te indica qué tipo de movimiento puedes hacer:

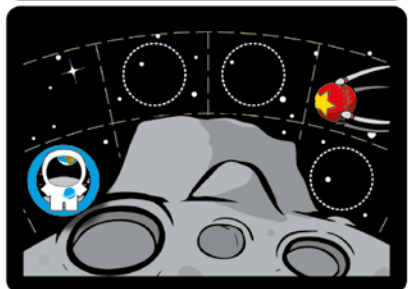
Dados azules. Se usan para avanzar en línea recta. Son rápidos pero no podrás subir ni bajar.



Dados blancos. Son los que necesitas para bajar. **Debes** cambiar al menos uno de los avances por un descenso en **diagonal**.



Dados negros. Sirven para subir, **puedes** cambiar uno o ambos avances por subidas en diagonal. Pero cuidado, la calavera te dejará accidentado al acabar el salto.



EJEMPLO DE SALTO

1. La jugadora programa sus 4 dados.
2. Lanza el primer salto y obtiene 1 y 1, selecciona el 1 y asciende.
3. Decide arriesgarse con el segundo salto, lanza y saca un 1. Ha calculado mal la distancia y tiene un accidente.

¿QUÉ ES UN ACCIDENTE?

Cada uno de tus **tres saltos debe** terminar en **casilla con círculo** (terreno firme).

Si lanzas los dados y **acabas en una casilla sin círculo sufrirás un accidente:**

- Tu turno termina.
- Pierdes la mitad de los contadores Sputnik (redondeando hacia abajo).
- Dale la vuelta a tu ficha de astronauta. En el siguiente turno te levantarás y **solo podrás lanzar 2 dados.**

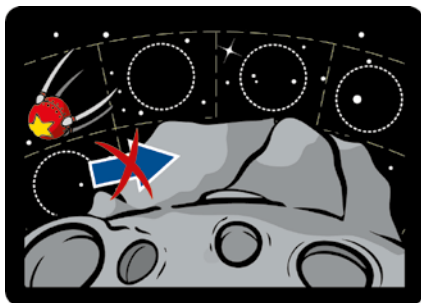
Según la causa del accidente deberás dejar tu ficha en una casilla u otra.

- Si acabaste en una casilla sin suelo caerás, ponte en la casilla con suelo bajo él.
- Si fue en una casilla de terreno peligroso (con suelo sin círculo) voltea tu astronauta ahí mismo.
- Si trataste de atravesar la Luna con la cabeza acabas en la casilla anterior al choque.
- Si sacaste  voltea tu astronauta tras el movimiento.

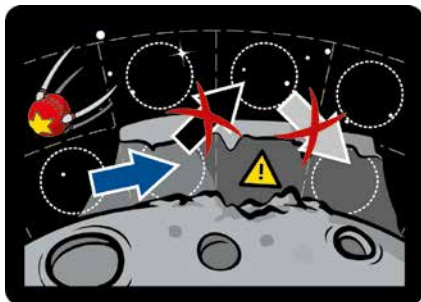
Nota: Puedes accidentarte al cruzar la meta y perder contadores Sputnik.

TÚNELES

Algunas de las montañas lunares tienen túneles en su interior. Los jugadores pueden pasar a través de las montañas con túneles aunque con cuidado, ya que algunas de las casillas de túnel son terreno peligroso y no tienen círculo. Los túneles tienen techo y no es posible atravesarlo.



En una montaña normal ¡no puedes pasar!

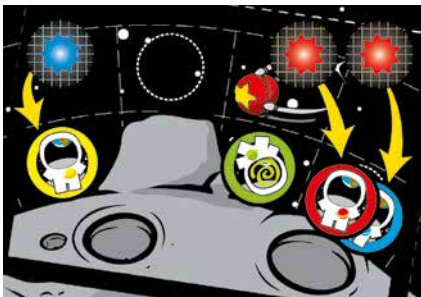


Esta montaña tiene un túnel (fondo más oscuro) y se puede pasar de lado a lado. Cuidado con las casillas de terreno difícil.

FINAL DE TURNO

Después de que todos los jugadores hayan completado su turno y antes de empezar la siguiente ronda:

- Los jugadores en última posición reciben un contador de CT (azul).
- Los que están en 1.^a posición reciben un contador de hándicap (rojo).



CONTROL DE TIERRA (CT)

Tu centro de Control de Tierra te ayuda a ganar terreno si te retrasas. Puedes **gastar** tantos contadores de CT como quieras para:

- **Repetir** en cualquier momento la tirada de **1 dado**.
- **Añadir 1 dado** extra al principio del turno (puede hacerse más de una vez hasta un máximo de 6 dados).

Recibes un contador de CT por ir en última posición y por algunos efectos de cartas de acción o casilla especial.

HÁNDICAP

Los contadores de hándicap reflejan impedimentos o dificultades de algún tipo. Los jugadores los descartan al principio de su turno y solo dispondrán de 3 dados para esa ronda.

Los estados de un jugador son:

- **Normal:** 4 dados.
- **Hándicap:** 3 dados.
- **Accidentado:** 2 dados.

Estos estados no son acumulativos, se aplica únicamente el peor de ellos.

REGLAS AVANZADAS

ROBOS Y SABOTAJES

Si acabas cualquiera de tus saltos sobre uno o más jugadores puedes robarle a uno de ellos un contador Sputnik. Si no tiene ninguno, entrégale un contador de **hándicap**.

No puedes robar si estás accidentado o si no has llegado a la casilla saltando (p. ej. con el movimiento gratuito de un efecto especial). No puedes robar a un jugador que ha llegado a la meta.

CARTAS DE ACCIÓN

Estas cartas se juegan **siempre fuera de tu turno**. Al principio de cada ronda los jugadores que no tengan carta de acción roban una nueva, los que no la han jugado pueden descartarla para robar otra.

Juega la carta cuando corresponda:



- Al final de la ronda por orden de turno. Estas cartas no pueden jugarse si vas en 1.^a posición (o empatado).
- Antes de que un jugador asigne dados.
- Cuando se cumple una condición.

Puedes jugar cartas de acción aunque estés **accidentado**.

No puedes jugar cartas rojas sobre un jugador en **última posición**.

CARTAS DE ACCIÓN (LISTADO)

Rebufo: Si un jugador te sobrepasa, porque te adelanta o porque estaba sobre ti al principio de su movimiento, avanza al **siguiente círculo** disponible.

Cooperación: Si otro jugador pasa sobre un Sputnik, tú también **ganas un contador Sputnik**.

Planificación: Al final de la ronda **gana 1 CT** si no vas en 1.^a posición.

Salto extra: Si no vas en cabeza puedes lanzar un dado de tu elección para realizar un **salto extra**.

Trabajo en equipo: Si no vas en 1.^a posición tú y otro jugador de tu elección podéis avanzar un **círculo**.

Sin instrucciones: Antes de que un jugador asigne dados retira uno de los 6 dados de la reserva (debes dejar al menos 1 dado de cada color).

Error de cálculo: Cuando otro jugador lance **2 o más** dados obligale a repetir todos los dados.

Sanción: Si un jugador te roba/ sabotea coge también un **contador de hándicap**.

CASILLAS ESPECIALES

Si caes sobre una ficha de casilla especial, activarás su efecto (incluso si caes en la ficha a causa de un accidente o carta de acción).



Puedes avanzar un **círculo**.



Retrocede un **círculo**.



Puedes gastar contadores Sputnik para avanzar **casillas**.



Gana un CT.



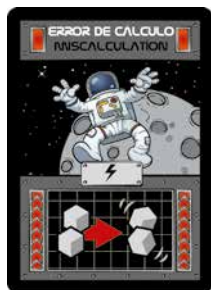
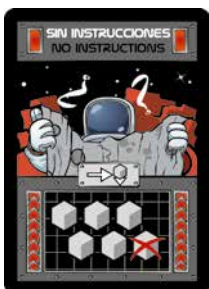
Puedes repetir los dados del siguiente salto.



Gana 2 contadores Sputnik.



Puedes hacer un salto con 1 dado cualquiera inmediatamente.



PARTIDAS A 2 JUGADORES

Para **2 jugadores** la partida se desarrolla del mismo modo pero **cada jugador controlará 2 astronautas**.

En el despliegue inicial cada jugador coloca un astronauta alternándose.

Los **marcadores de CT y Sputnik** de cada astronauta se mantienen por **separado** y no pueden compartirse. Cuando un jugador salta sobre un astronauta propio puede intercambiar contadores Sputnik y/o CT entre ellos.

Para la puntuación final suma los puntos de ambos astronautas.

'Walking on the Moon' es un juego diseñado por César Gómez Bernardino. Todos los derechos reservados.

MARCH ON MARS

Componentes: 11 cartas marcianas, 7 cartas de entrenamiento, 8 cartas de equipo, 6 marcadores de 'Mejora de base', 1 marcador de ronda, 1 marcador de 'Mente Maestra Marciana'.

Tras conquistar la Luna la humanidad se dispone a colonizar Marte y la primera tarea es acabar con las criaturas que infestan nuestro nuevo hogar. ¡Alistate en el cuerpo de marines espaciales y demuéstales que no hay sitio en Marte para ellos! March on Mars es un juego cooperativo para 2-5 marines en busca de gloria.

PREPARA EL DESEMBARCO

Este es el despliegue para 3 o más jugadores, en partidas de 2 jugadores utilizarás solo medio tablero.

Baraja las cartas marcianas y **pon 4 en las áreas indicadas del tablero**. El área con los cohetes en el lado opuesto a la Mente Maestra Marciana (MMM) es la Zona de Aterrizaje (ZA).

Pon un marcador rojo en las dos casillas marcadas con  a cada lado de la Mente Maestra Marciana. Pon un marcador de 'Mejora de base' a cada lado de la ZA (). Pon el contador de rondas  en 1.

Coged **una tarjeta de combate** y el **marine** del color correspondiente y repartid a cada marine una carta de 'Entrenamiento especial'. Cada jugador escoge cuál de las 2 habilidades de su carta utilizará durante el resto de la partida y se coloca en la casilla que quiera de la ZA.

Mezcla los marcadores amarillos, azules y rojos boca abajo o ponlos en un recipiente opaco. Coloca una oleada de *aliens* al azar en cada carta de terreno excepto en la ZA. Las oleadas iniciales se componen de tantas fichas como jugadores más uno (ver despliegue de oleadas, pág.10).



¿CÓMO SE GANA?

El objetivo es destruir la MMM con una bomba nuclear. Para ponerla debes estar libre de *aliens*, en una casilla adyacente a la MMM y **como única acción del turno** lanzar 4 dados y conseguir que sumen 9+. Si no lo lográis en 8 turnos o si los *aliens* atacan con éxito vuestra ZA 3 veces (ver pág.11) perdéis la partida.



¿CÓMO LLEGO A LA MMM?

En Marte no existe orden de turno, decidiréis cada ronda en qué orden jugáis según vuestras necesidades.

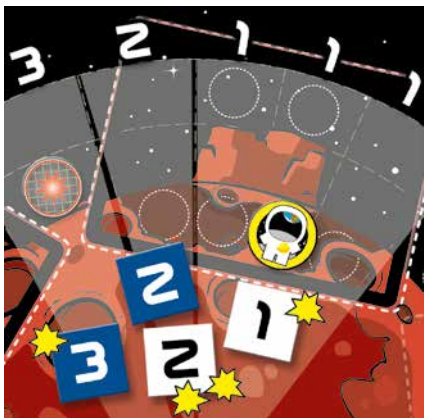
Cada turno **programarás hasta 3 acciones** (pueden ser menos si quieres), elige 4 de los 6 dados y repártelos como quieras entre las tres acciones disponibles de tu carta de combate. **Puedes poner varios dados en una sola casilla de acción y mezclar dados de varios colores.**

Lanza los dados que hayas asignado a la acción y después **escoge si disparas o te mueves**. Las reglas de movimiento son similares a las de *Walking on the Moon*, pero en Marte puedes mover y disparar hacia atrás.

¿PUEDO MATAR ALIENS?

Para disparar agrupa los dados por número ignorando su color. Estas son las diferentes soluciones de disparo que tienes: el número indica la distancia **exacta** a la que puedes disparar y la cantidad de dados con ese número los **impactos** que causas. Puedes repartir los impactos como quieras entre los alienígenas que ocupen la casilla, pero no puedes disparar a varias casillas a la vez.

Los resultados de **1** se pueden usar también para atacar a alienígenas en la misma casilla que el marine.



El color de los marcianos indica cuántos impactos necesitas para eliminarlos. Estos regeneran al instante cualquier daño sufrido, así que si no los matas de un solo disparo el daño que hayan recibido se ignora.

Deja los marcadores de muertos aparte. Cuando la reserva de *aliens* se agote, úsalos para crear una nueva.



¡LOS TENGO ENCIMA!

Durante tu movimiento puedes cruzar casillas que contengan *aliens*, pero si tienes uno encima antes de tirar los dados, estás **trabado en combate cuerpo a cuerpo**. Tu traje de combate te protege de sus débiles ataques, pero tenerlos encima es una verdadera molestia ya que no puedes moverte ni disparar a otras casillas hasta que no te hayas librado de esas malolientes criaturas.

Para eliminar enemigos de tu propia casilla deberás usar tus dados para atacar y utilizar los resultados de **1** para acabar con ellos en combate cuerpo a cuerpo. Si no obtienes ninguno, **no puedes usar los otros resultados** para mover o disparar a otras casillas, descarta la tirada sin efecto.

¿QUÉ HACES AHÍ PARADO?

En el cuerpo de marines no nos gustan los vagos. Cada vez que tires los dados **debes realizar una acción**, ya sea disparar a un *alien*, aunque no sea suficiente para matarlo, o moverte. Puedes plantarte después de la primera acción, pero si lanzas los dados, debes hacer algo.

LOS DEFENSORES ROJOS

Los dos marcianos rojos situados en las casillas especiales (🔴) son los defensores de Marte, estos *aliens* **no se moverán** con el resto ni serán reemplazados cuando los elimines.

La casilla de los defensores **no puede cruzarse** hasta que elimines al marciano rojo que la defiende, una barrera de fuerza detrás ellos te hará

estrellarte a sus pies si tratas de cruzar. Puedes disparar a través de la barrera pero no puedes pasar, ni siquiera con la habilidad especial de Teleportación.



OLEADAS MARCIANAS

Aparentemente, los marcianos no van a dejarnos ocupar su planeta sin más y la MMM no para de mandar más y más tropas para tratar de frenar el avance de nuestros héroes.

Al final de cada turno, la MMM envía una oleada de alienígenas. Lanza un dado blanco; con un resultado de **1** la oleada se produce por el lado izquierdo de Marte, con un **2** lo hará por el derecho. En partidas de 2 jugadores ignora las oleadas que vayan por el lado del planeta fuera de juego, otros marines se encargarán de ellos.

Además, si un jugador acaba su tirada con un resultado de **12** entre sus dados provocará una oleada por su lado del planeta.

Cuando se produce una oleada todos los marcianos de ese lado avanzan una carta en dirección a la ZA. Para ello, simplemente retira todos los marcadores de *alien* de cada carta y desplégalos en la siguiente.

Los marcianos despliegan sobre las cartas de terreno siguiendo unas sencillas normas.

Los amarillos son los exploradores y despliegan casilla a casilla empezando por las más alejadas de la MMM.

Reparte los marcianos rojos y azules, (empezando por los rojos) pon uno en cada casilla empezando por la más cercana a la MMM.

Si hay varias alturas empieza ocupando las casillas superiores. Los marcianos no se ven afectados por las casillas de terreno difícil.



Por último despliega una nueva oleada en la carta que ha quedado vacía junto a la MMM, saca al azar tantos marcadores de *alien* como jugadores haya en ese lado del planeta más uno (con un mínimo de 2) y desplégalos según las reglas habituales.

¿HAN ENTRADO EN LA BASE?

Quando los *aliens* avanzan hacia la Zona de Aterrizaje deben superar las defensas del perímetro. Para reflejar este pequeño respiro sitúa el grupo invasor en la zona de 'Próxima oleada'.

Al principio del siguiente turno ponlos en la Zona de Aterrizaje siguiendo las reglas normales.

Si al final de un turno hay *aliens* en la Zona de Aterrizaje, estos dañarán la base. Elimina todos los marcianos automáticamente y destruye un marcador de 'Mejora de base'. La tercera vez que ocurra esto la base es destruida y habréis fracasado.

MEJORAS DE BASE

La base cuenta con algunas estructuras que pueden ayudarte. Hay tres tipos de Mejoras de base.



- **Búnker:** Elimina un *alien* de cada oleada que cruce esta ficha de mejora.



- **Centinelas:** Cada ronda hace 1 ataque con 2 dados.



- **Antena:** Los jugadores pueden repetir **1 dado** de su **1ª tirada** en ese lado del planeta cada turno.

Puedes escogerlas o ponerlas al azar durante el despliegue. Se recomienda usar búnkeres en la 1ª partida.

¿SOMOS UN EQUIPO?

Así es, hijo. El cuerpo de marines espaciales es una gran familia entrenada para jugar en equipo.

Si tienes un accidente en una casilla ocupada por un compañero puedes ignorarlo y seguir jugando tu turno con normalidad.

Si mueves sin caerte a una casilla con un marine accidentado puedes **levantarlo automáticamente**.

Si estás en una casilla con otros marines puedes **repetir un dado de cada tirada** que hagas (muy útil para poner la bomba final).

APOYANDO DESDE LA BASE

Cualquier marine en la ZA puede **repetir un dado de su 1ª tirada** de acción cada turno (esta habilidad no afecta a las opciones especiales que se describen a continuación).

Además, un marine en la ZA que no haga ninguna acción durante el turno y que no tenga *aliens* encima puede usar **una** de las siguientes opciones:

Apoyo táctico: Usa el rayo tractor de los satélites militares para levantar a un marine accidentado.

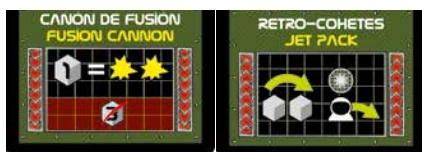
Batería de misiles: Carga un misil perforante o uno de fragmentación y selecciona un marine para usarlo de observador de artillería. Lanza 2 dados blancos y suma el resultado, esa es la distancia desde el marine (de 2 a 4 casillas) a la que impactará el misil. El perforante causa 3 impactos en la **casilla** alcanzada, el misil de fragmentación hace 1 impacto en la **zona** atacada y las dos zonas adyacentes (todas las casillas).



Señuelo: Puedes engañar a la MMM para que envíe sus oleadas lejos de tus marines. Repite la tirada para seleccionar el lado por el que sale la oleada al final de turno.

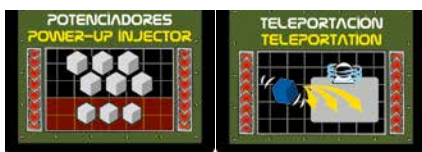
ENTRENAMIENTO ESPECIAL

Todos los marines espaciales reciben entrenamiento estándar, pero los elegidos para esta misión tienen habilidades y equipo superiores. Estas son las ventajas que otorgan las cartas de entrenamiento especial.



Cañón de fusión: Puede vaporizar cualquier cosa a corto alcance. Los resultados de **1** causan 2 impactos en lugar de 1. Sin embargo, los resultados de **3** no causan impactos.

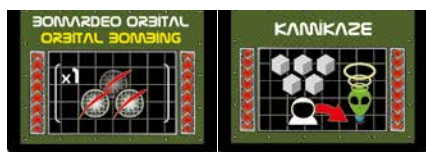
Retro-cohetes: Puedes combinar 2 dados para mover cada salto. Estos pueden ser de colores diferentes y solo debes aterrizar al final del movimiento del segundo dado. Este propulsor te permite también escapar de los *aliens* cuando estos se colocan sobre ti.



Potenciadores: Una dosis y podrás lanzar 6 dados. Tienen un pequeño efecto secundario, en tu siguiente turno solo podrás usar 3 dados. No puedes usar los 6 dados para poner los explosivos a la MMM.

Teleportación: Colócate sobre el lateral más cercano a la ZA de cualquier carta de terreno (las cartas adyacentes a las MMM no son accesibles hasta que su defensor ha sido eliminado), lanza un dado azul y sitúate en la casilla que indique. Si hay varias alturas puedes elegir en cuál aparecer. Puedes sufrir accidentes si caes en terreno difícil o quedar trabado en cuerpo a cuerpo.

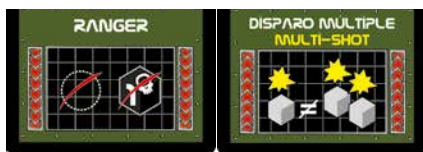
Una vez programado el turno puedes usar esta habilidad en cualquier momento del mismo.



Bombardeo orbital: Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida pero su efecto es devastador, selecciona una carta de terreno cualquiera y elimina todos los alienígenas.

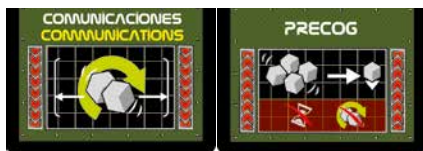
Kamikaze: ¿Vas a dejar que este sucio alienígena se salga con la suya? Sobrecalienta el reactor de tu traje MK1 y salta sobre la MMM con los explosivos para lanzar 5 dados en lugar de 4. Puedes hacerlo aunque estés con *aliens* en cuerpo a cuerpo.

El único problema es que mueres después de hacer esto. Retira tu astronauta del juego.



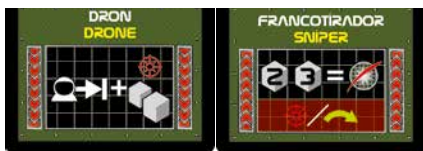
Ranger: Puedes ignorar los resultados de , ni te accidentas ni provocas oleadas. Además puedes moverte por casillas peligrosas (aquellas que no tienen círculo) como los tentáculos marcianos o los lagos de lava sin accidentarte.

Disparo múltiple: Lo último en armas de asalto, puedes disparar con todos tus dados aunque estos muestren resultados diferentes. Los dados que muestren resultados iguales deben asignarse a una misma casilla.



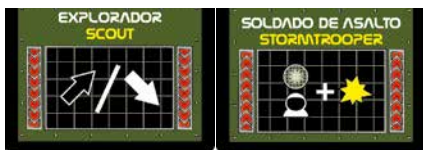
Comunicaciones: La habilidad de repetir un dado por estar con otros marines se extiende, en tu caso, a toda la carta de terreno donde te encuentres, tanto para tus tiradas como para las de tus compañeros.

Precog: Puedes ver el futuro, eso te permite tirar los cuatro dados que quieras y programarlos después de ver los resultados. No puedes usar esta habilidad 2 turnos seguidos y NUNCA puedes repetir los dados que lances de este modo (es el futuro, no lo puedes cambiar).



Dron: Una plataforma balística te acompaña allá donde vas. Al final de tu turno puedes hacer un disparo extra con 2 dados. Puedes usar el dron aun estando cuerpo a cuerpo.

Francotirador: Tu arma es capaz de eliminar objetivos con precisión quirúrgica. Tus dados de **2** o **3** no causan impactos, en su lugar eliminan directamente a un alienígena a esa distancia. No puedes mover y disparar en el mismo turno, esto es una excepción a la regla que te obliga a moverte si no tienes objetivos para disparar en una acción.



Explorador: Nadie se mueve como tú por los parajes alienígenas. Una vez por turno puedes añadir un movimiento de subida o bajada a cualquiera de tus movimientos.

Soldado de asalto: Añade un impacto cuando estés en cuerpo a cuerpo, incluso aunque no obtengas ningún **1** en la tirada.

EQUIPO

Lleváis lo necesario para completar esta misión pero si empieza el turno 5 y no habéis eliminado a ninguno de los defensores (los *aliens* rojos de las casillas especiales) el Alto Mando os

echará una mano lanzando equipo desde la órbita...

Es una lástima que por una confusión entre unidades de medida todo el equipo haya caído detrás de las líneas enemigas. ¡Hay que recuperarlo hijo!

Cada vez que elimines un *alien* azul o rojo, roba una carta de equipo del mazo. El equipo puede usarse en cualquier momento durante tu turno, ¡incluso en medio de la resolución de una acción!

Todas las cartas de acción se descartan después de usarse.

Puedes entregar equipo a otro jugador con el que compartas casilla.

Si el mazo de equipo se termina, baraja el descarte y crea uno nuevo.

Hay una casilla 'oculta' (círculo amarillo) en un túnel. El primer marine que entre en esa casilla obtendrá una carta de equipo aunque no se haya cumplido la condición para desbloquear el equipo.



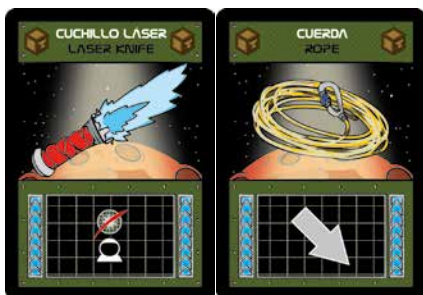
Amuleto: Puedes repetir cualquier cantidad de dados de una acción (incluso poniendo la bomba).

Balas chungas: Lo mejor en munición antimarciano, añade 1 impacto a tu tirada de ataque.



Botas cohete: Realiza un movimiento ascendente en diagonal.

Chip neural: Puedes girar tu carta de entrenamiento. Este cambio es permanente para el resto de la partida.



Cuchillo láser: Elimina un *alien* en cuerpo a cuerpo.

Cuerda: Realiza un movimiento descendente en diagonal.



Montura: Realiza un avance recto.

Rail-gun: Los resultados de 2 causan 2 impactos en lugar de uno.

NIVEL DE AMENAZA

March on Mars utiliza las reglas de movimiento de *Walking on the Moon*, y aunque estas son sencillas se recomienda a los jugadores que jueguen al menos un par de partidas al juego de carreras antes de embarcarse en la aventura marciana.

Si *March on Mars* os resulta demasiado difícil o, después de algunas partidas, demasiado sencillo puedes ajustar la dificultad del juego fácilmente.



Baby marine: Incluye cartas de equipo desde el principio de la partida.

-1 al tamaño de las oleadas (mínimo 2 *aliens*).



Sargento: El equipo es para cobardes espaciales. ¡No lo necesitamos!

Además, los marines en la ZA cuentan para ambos lados del planeta para el tamaño de las oleadas.



Exterminador: Si es posible durante el despliegue de las oleadas reparte los *aliens* amarillos sobre los marines empezando por los más cercanos de la MMM.

Los marines en la ZA cuentan para ambos lados del planeta para el tamaño de las oleadas.

'March on Mars' es un juego diseñado por César Gómez Bernardino. Todos los derechos reservados.

Mil gracias a Maria Bosch, Llanos Godes y Manuel Gil por ayudar a que el texto no parezca escrito por un mono borracho.

ORDEN DE TURNO

1. Reparte cartas de Acción.
2. Cada jugador por orden:
 - Programa sus dados.
 - Realiza su turno.
3. Juega cartas de 'final de ronda' por orden de turno.
4. Reparte contadores de CT y Hándicap.

ESTADOS



Normal: 4



Hándicap: 3



Accidentado: 2

CASILLAS ESPECIALES



Puedes avanzar una casilla.



Retrocede 1 casilla.



Gasta contadores Sputnik para avanzar casillas.



Gana un CT.



Repetir los dados del siguiente salto.



Gana 2 contadores Sputnik.



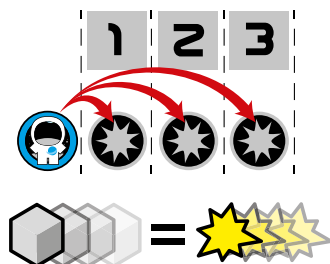
Puedes saltar con 1 dado inmediatamente.



ORDEN DE TURNO

1. Mueve a los *aliens* de las casillas de 'Oleada' a la ZA.
2. Fase de Marines.
3. Comprobad si quedan *aliens* en la ZA.
4. Lanza el dado blanco para generar una nueva oleada.

DISPARO



MEJORAS DE BASE



• **Búnker:** Elimina un *alien* de cada oleada.



• **Centinelas:** Hace un ataque con 2 .



• **Antena:** Repite 1 de la 1.ª tirada cada turno.

MATAR MARCIANOS

