

-MECANICAS PROTOCOLO MOONCORE.

1. Objetivo del Juego.

-Ganarás si eres el jugador que logra llevar la mayor cantidad de tripulación a la Luna antes de que se llegue al límite.

2. Componentes.

-Tablero base con el punto de inicio y la Luna.

-30 losetas.

-Mazo de losetas hexagonales (cada jugador inicia con 4).

-2 dados.

-fichas con color y símbolo respectivo de raza.

3. Tipos de Losetas (cada cara puede tener un tipo de borde).

-Campo Gravitacional - bloquea el paso en ese lado (como una pared).

-Agujero Negro - si entras, puedes teletransportarte a otro agujero negro descubierto en el mapa.

-Impulso Solar - te da un movimiento adicional si sales por ese lado.

-campo asteroides - tendrás que sacar en los dados +2 a lo que sacaste la última vez.

-radiación- puedes pasar, pero te quita un turno.

-nebulosa- consume tus turnos y solo te puedes mover 1.

4. Turnos.

Cada jugador hace lo siguiente en su turno:

- Mueve a su tripulación (fichas), a su elección, pero solo la cantidad de movimientos que dio el dado.
- Por ronda se da 4 losetas.
- cuando haya 5 filas de losetas al terminar una ronda se retiran y quien siga con fichas ahí las pierde y las losetas vuelven al mazo.

5. Movimiento

- Mueve a su tripulación (fichas), a su elección, pero solo la cantidad de movimientos que dio el dado.
- No puedes atravesar un Campo Gravitacional.
- Si entras a un Agujero Negro, eliges cualquier otro agujero negro abierto del mapa para salir.
- por loseta solo puede entrar máximo 3 fichas.

6. Interacción.

- Puedes colocar losetas para bloquear caminos enemigos o facilitar el tuyo.
- Los efectos de las losetas (excepto algunas ventajas) afectan a todos los jugadores, no solo a quien las pone.

7. Final del Juego.

- El juego termina cuando se acaban las losetas del mazo común o un jugador llega con todas sus unidades a la Luna.
- Gana quien tenga más unidades en la Luna. En caso de empate, gana quien haya llegado primero.