

 **1 a 4 personas**
 **8+ años**
 **5 - 30 min.**



Público: Familiar y Familiar +. Es un juego muy versátil que varía mucho dependiendo del número de personas.

Mecánicas: Control de territorios, Programación de acciones simultáneas.

Palabras clave: Estrategia, Control Territorios, Fantasía Magia, Solitario, Tándem y Batalla.

Breve resumen: En Beyond the Moon serás una niña o un niño que se adentra en el reino de Rexemel para intentar cruzar el puente que te conduzca más allá de la Luna y el Sol. Para ello deberás **convertirte en el último** niño o niña en pie o, pasadas 10 rondas, **ser aquella niña o niño que haya conquistado más territorios**. Todo ello esquivando siempre a las tres Reinas malvadas e indomables.

Componentes: 1x tablero (puede ser modular), 4x niños, 3x Reinas, 1x Reina especial, 3d6, 3x cartas de sueño tamaño tarot x cada niño, 40x cartas tipo póker (20 de tesoro + 20 de misión), 40 cartas cuadradas de coordenadas, 44x contadores de conquista, 5x marcadores de estrella fugaz.

NOTA: Para 2 personas serían exactamente la mitad de cartas y contadores, y solo 3 estrellas fugaces.

¿CÓMO FUNCIONA UNA RONDA? OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo en **BEYOND THE MOON** es acabar las 10 rondas de juego siendo la persona con más puntos de victoria o ser la Última Persona en Pie antes de que acaben las 10 rondas. Para conseguir un punto de victoria (PV) deberás planear en secreto tu siguiente movimiento para conquistar un territorio cada ronda. Cada territorio conquistado equivale a un PV. ¡Pero cuidado! Las reinas se mueven por el escenario y son letales ¡intenta esquivarlas!

EJEMPLO RONDA

La ronda funciona así:

1) FASE DE CONQUISTA: Planea en secreto tu siguiente movimiento. Cada persona revela su carta de coordenadas y salta a la ubicación indicada. ¡Si coincides con otra persona tendréis que luchar!

2) FASE REAL: Cada turno una persona distinta posee los 3d6. Ahora esa persona los lanza y mueve las reinas según indiquen los dados pero en el orden que desee...

3) FASE FINAL: Comprobamos el estado del juego. Si nadie se ha convertido en la última persona en pie, ni estamos en la ronda 10, realizamos el mantenimiento pertinente y damos paso a la siguiente ronda.

Con estas sencillas reglas tienes a tu disposición mucho juego: el Reto en Solitario, la Batalla de 3 a 4 personas con la inclusión de la 4ª Reina y sus locas reglas nuevas o la Batalla Tándem por equipos ¡pruébalos todos!

