

HIGH MOON

★ MODO SOLITARIO ★

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Te enfrentarás a *Scary Cooper*, escoge un color para *Scary* y otro para tí. Escoge también uno de los 5 escenarios (selección de criterios de puntuación) disponibles al final de este reglamento. Prepara la partida igual que una partida a 2 personas (mazos personales compuestos de las 8 cartas), pero colocando solamente tus fichas sobre el tablero de lápidas.

Scary Cooper no hará uso de ese tablero.

COLOCAR CARTA

Scary Cooper NO recibe fichas durante la partida tapando sus ranchos o cuándo le tapan sus ranchos. Cada turno **recibe automáticamente 3 fichas** nuevas que sumadas a las que le puedan sobrar de turnos anteriores son las que usará para construir sus rutas.

Toma una carta del mazo de *Scary Cooper* y colócala cumpliendo las condiciones de colocación habituales siguiendo este **orden de prioridades**:

- ♦ Es OBLIGATORIO tapar haciendo coincidir al menos 1 icono de  de una carta del mapa con otro icono de  de la carta que se coloca.
- ♦ Coloca la carta para que la destilería o el rancho de su carta queden lo más cerca de su ruta con mayor cantidad de ranchos y destilerías (tiene que poder llegar a crear la conexión con las fichas que tiene disponible en su turno).
- ♦ Si no puede colocar la carta para ampliar la ruta con mayor cantidad de ranchos y destilerías, colócala de forma que pueda crear una nueva ruta o ampliar otras de sus rutas existentes.
- ♦ Intenta no tapar ningún rancho suyo.
- ♦ Intenta tapar la mayor cantidad de ranchos que no sean de su color. Si tapa uno de tus ranchos, recibes 2 fichas de la forma habitual (pero *Scary Cooper* no recibe ninguna ficha como ya hemos indicado anteriormente).
- ♦ Intenta tapar la máxima superficie posible del mapa.
- ♦ Si tras seguir el orden de prioridades aún quedan varias opciones disponibles, escoge la que consideres que más te perjudica y beneficia a *Scary Cooper*.

Scary Cooper será siempre quien empiece la partida.

Scary Cooper tiene dos objetivos: el primero y principal es construir en la medida de lo posible una sola gran ruta (con la mayor cantidad posible de ranchos y destilerías). Su segundo objetivo es conectar la mayor cantidad posible de ranchos y destilerías, aunque sea mediante distintas rutas.



COLOCAR FICHAS

Scary Cooper no obtiene botellas de licor al conectarse a las destilerías ni sube en los tracks al tapar lápidas. Tampoco tiene que descartar fichas para colocar sus fichas. **Coloca todas sus fichas disponibles de forma gratuita.**

Coloca las fichas que *Scary Cooper* tenga disponibles siguiendo este **orden de prioridades**:

- ◆ Conecta en el turno otras rutas a su ruta con mayor cantidad de ranchos y destilerías.
- ◆ Conecta en el turno el máximo número posible de ranchos y destilerías a su ruta con mayor cantidad de ranchos y destilerías.
- ◆ Crea en el turno el máximo número posible de nuevas rutas.
- ◆ Si existen varios trayectos posibles utilizando el mismo número de fichas, prioriza los que tapen más lápidas o estén colindantes a ellas.
- ◆ Evita tapar los iconos de .
- ◆ Utiliza las fichas sobrantes para tapar el mayor número posible de lápidas, priorizando las que se encuentren más cerca de tus fichas, los comodines, y luego los iconos de licor de tus fichas más retrasadas en los tracks (en caso de empate, los iconos del track que se encuentre más a la izquierda).
- ◆ Si tras seguir el orden de prioridades aún quedan varias opciones disponibles, escoge la que consideres que más te perjudica y beneficia a *Scary Cooper*.
- ◆ Si sobran fichas, guárdalas para su siguiente turno, estas fichas se sumarán a las 3 que recibe al principio de cada turno.

Tras finalizar el turno de *Scary Cooper*, es tu turno. Realiza tu turno con normalidad. Recibes fichas al tapar ranchos de otro color de la forma habitual.

Scary Cooper no recibe fichas extra al tapar sus ranchos. Siempre tendrá al principio de su turno 3 fichas disponibles más las que no haya colocado en turnos anteriores.

PUNTUACIÓN

Tu puntuación se realiza de la forma habitual.

Scary Cooper puntúa de la siguiente forma:

- ◆ Recibe 2  por cada rancho y cada destilería en su ruta con mayor número de ranchos y destilerías.
- ◆ Recibe 1  por cada rancho y cada destilería en el resto de sus rutas.
- ◆ Súmale los  correspondientes al escenario y nivel de dificultad que has escogido.

¡Si superas la puntuación de *Scary Cooper* habrás ganado la partida!

ESCENARIO	FÁCIL	NORMAL	DIFÍCIL
4A / 1A / 1B / 3D	61 	66 	71 
1C / 4C / 4D / 3B	53 	58 	63 
3A / 2A / 2B / 1D	65 	70 	75 
3C / 2C / 2D / 4B	45 	50 	55 
2C / 4A / 4B / 1B	45 	50 	55 

¡Te invitamos a que crees tus propios escenarios y los publiques en la BGG!

CRÉDITOS

AUTOR: Antonio Guillamó "Guilla"

DESARROLLO: Manuel J. García Gata, Pablo Sanz, Kortes Serrano y Antonio Fernández Díez

© 2026 Combo Games, S.L. Todos los derechos reservados.