

MOONSHINE

RÈGLES DU JEU

◆ BUT DU JEU ◆

Plongez dans l'univers secret de la prohibition... À la tête d'un bar clandestin, tirez parti du partage des ressources interdites afin d'attirer des clients à l'influence bien utile. Faites les meilleurs choix pour prospérer dans l'ombre et devenir l'adresse cachée la plus prisée de la forêt ! Le premier joueur à atteindre 12 points de prestige remporte la partie.

◆ CONTENU DE LA BOÎTE ◆



5 cartes Bar clandestin
(recto : standard ♀/verso : habitué)



70 cartes Client
(14 × 5 couleurs)



1 carte Joueur actif



30 jetons Lune



3 dés blancs

(3 ♀, 2 🎵, 1 🍸)



1 dé orange

(1 ♀, 1 🎵, 2 🍸, 2 🌸)



1 dé bleu

(3 ♀, 2 🌸, 1 🎵)

◆ MISE EN PLACE ◆

- ① Chaque joueur reçoit une carte Bar clandestin au hasard et la place devant lui sur la face standard (identifiée par une étoile ✨).
- ② Prenez les 10 cartes Client de départ (identifiées par une étoile ✨). Mélangez-les et distribuez-en 2 à chaque joueur, qui les place, face visible, à côté de sa carte Bar clandestin.
- ③ Remettez les cartes Client de départ non distribuées avec le reste des cartes Client, mélangez-les et posez-les en une pile face cachée au centre de la table.
- ④ Déterminez un premier joueur et donnez-lui la carte Joueur actif et les 5 dés.
- ⑤ Chaque joueur reçoit un jeton Lune qu'il place immédiatement sur un bonus de son choix (cf. page suivante).
- ⑥ Placez le reste des jetons Lune au centre de la table. La partie peut commencer.

Exemple de mise en place à 4 joueurs, avec Thomas comme premier joueur.



ANATOMIE D'UNE CARTE



- ① Points de victoire disponibles lorsque la carte est validée.
- ② Bonus disponible lorsque la carte est validée.
- ③ Couleur de la carte.

Note : À chaque couleur est associée une saynète différente permettant aux daltoniens de faire la différence entre les couleurs.

- ④ Ressources et jetons nécessaires pour valider la carte.
- ⑤ Bonus disponible tant que le ou les emplacements bonus sont recouverts d'un jeton Lune.

Note : Certains bonus nécessitent plusieurs jetons pour être activés.

- ⑥ Emplacement bonus sur lequel placer un jeton Lune.
- ⑦ Indication de carte de Départ.

RESSOURCES ET JETONS

Il existe 3 ressources dans le jeu : Nourriture 🍄, Musique 🎵 et Boisson 🍷 (🍷🎵 est une ressource au choix). Vous ne récupérez jamais physiquement ces ressources. Pour valider une carte, il vous suffit d'avoir accès à toutes les ressources requises : comptez celles apportées par les dés présents sur la carte Joueur actif ainsi que celles apportées par les bonus de vos cartes.

Les jetons Lune 🌙 permettent d'activer des bonus sur les cartes Client. Il n'y a pas besoin de les défausser pour activer un bonus.

Lorsque vous gagnez un jeton Lune, prenez-le de la réserve et placez-le sur un emplacement bonus de votre choix ⑥ (sur l'une de vos cartes Client ou sur votre carte Bar clandestin).

Rappel : Il existe deux types de bonus sur une carte, celui du haut ⑤ est disponible tant que vous avez assez de jetons Lune dessus ⑥, et celui du bas est disponible à partir du moment où la carte est validée ②.

Attention : Si vous n'avez plus aucun emplacement disponible pour placer un jeton Lune, vous ne pouvez pas le prendre. Une fois un jeton Lune placé, il n'est plus possible de le déplacer.

Note : Les jetons Lune sont considérés comme illimités. Dans les rares cas où il viendrait à en manquer, prenez n'importe quel élément comme substitut.



Pour ce tour, Thomas a accès à 3 🍷 (1 par le dé, 1 sur la carte verte déjà validée et 1 dernier grâce au jeton Lune sur la carte rose), 1 🍄 et 1 🎵

— DÉROULÉ D'UN TOUR —

1 Lancer de dés

Lorsque vous possédez la carte **Joueur actif**, lancez les 3 dés blancs, et éventuellement les dés **bleu** et/ou **orange** si vous avez accès aux bonus correspondants :  et/ou .

Vous pouvez relancer un ou plusieurs dés, autant de fois que vous possédez d'icônes .

Lorsque vous ne voulez plus ou ne pouvez plus effectuer de relances, placez les dés sur la carte **Joueur actif** (regroupez les dés blancs et placez les dés **bleu** et **orange** à côté si vous les avez lancés).

EXEMPLE *Thomas possède la carte **Joueur actif**, c'est donc à lui de lancer les dés. Grâce à ses deux jetons Lune **1**, il a accès au dé **bleu**.*



Après le premier lancer **2**, il choisit de relancer les dés  et , et obtient  et  à la place. Il n'a plus de relance, il place donc les dés sur la carte **Joueur actif** **3** et l'on passe à la 2^e phase.



2 Gain des jetons Lune des dés

Pour chaque dé apportant un jeton Lune , tous les joueurs qui ont accès au bonus du dé correspondant gagnent un jeton Lune et le placent immédiatement.

Note : Placer un jeton Lune sur un bonus de dé de couleur que vous n'avez pas, mais qui a été lancé par le joueur actif, permet bien d'en bénéficier lors de la phase d'Action.

EXEMPLE *Même si c'est Thomas qui a lancé les dés, Cécile a aussi accès au dé **bleu** (grâce à sa carte validée **4**).*



Elle gagne donc elle aussi un jeton Lune et le place sur sa carte **Bar clandestin** **5**. Elle a dès lors accès à une ressource au choix.



3 Action

Tous les joueurs doivent maintenant, et en simultanément*, effectuer une action de leur choix parmi les trois possibles :

- a Valider une carte Client.
- b Récupérer un jeton Lune.
- c Piocher des cartes.

* Note : Lors de vos premiers tours, n'hésitez pas à faire ces actions à tour de rôle afin de vous assurer que tous les joueurs sont à l'aise avec les règles.

a Valider une carte Client (si possible) :

Vérifiez les ressources : Pour valider une carte Client, vous devez avoir les ressources requises (👑, 🎵 ou 🍸) entre les résultats des dés et les bonus à votre disposition. Ensuite, vous devez pouvoir défausser autant de jetons Lune que demandé.

Important : Vous pouvez défausser un jeton Lune même s'il a servi à fournir une ressource pour la carte, et même s'il est placé sur la carte Client que vous validez.

Validez la carte : Placez la carte Client validée sous votre carte Bar clandestin de manière à faire dépasser le cadre du bas. Vous avez désormais accès à tout ce qui est indiqué dedans (points de victoire et bonus).

Attention, s'il reste des jetons Lune non utilisés sur la carte validée, défaussez-les.
Note : N'hésitez pas à réorganiser vos cartes validées afin de les regrouper par type d'effet et/ou par couleur.

Annoncez votre score : Annoncez à voix haute votre score actuel.

Repiochez des cartes : Vous devez repiocher des cartes Client pour en avoir autant que votre nombre de 🎲. Pour chaque carte manquante, piochez autant de cartes que vous avez de 🎲, choisissez-en une et défaussez les autres.

Important : Vous ne pouvez valider qu'une seule carte Client par tour.

Voir les 2 exemples suivants :

EXEMPLE 1 Même si c'est Thomas qui a lancé les dés, tous les joueurs effectuent une action. Lewis choisit de valider une carte Client.



Lewis ne peut pas valider le Client de gauche, car il n'a pas assez de 🍸. Il ne peut pas valider le Client du milieu, car il lui manque 2 jetons Lune. Il peut cependant valider le Client de droite, car il y a 1 🍸 sur les dés, et il possède 1 🍸 sur sa carte Bar clandestin grâce à ses deux jetons Lune ①, 1 🍸 grâce au bonus de sa carte validée ②, et 1 autre grâce au bonus du Client de droite ③. Il doit ensuite défausser 1 jeton Lune de son choix et placer la carte validée sous sa carte Bar clandestin ④.

EXEMPLE 2 Lors de la phase 2, Thomas a gagné un jeton Lune, car il a lancé le dé bleu et il a choisi de le placer sur le Client de gauche ①.



Il décide de valider son Client de gauche, car il a désormais accès à assez de 🎵. Il doit défausser 2 jetons Lune : il en défausse un depuis la carte Client qu'il valide ②, et un autre depuis sa carte Bar clandestin ③ (il n'aura plus accès au dé bleu au prochain tour).

Il place la carte sous son Bar clandestin ④.

Il annonce son score à voix haute : 3 points.

Il pioche 4 cartes (car il a 4 🎴), en choisit une qu'il place à droite de sa carte Bar clandestin et défausse les trois autres.

🎴 Récupérer un jeton Lune

Au lieu de valider un Client, vous pouvez prendre un jeton Lune et le placer immédiatement sur le bonus de votre choix.

EXEMPLE Même si c'est Thomas qui a lancé les dés, tous les joueurs effectuent une action. Cécile pourrait valider un Client, mais elle choisit de prendre un jeton Lune et le place sur le Client de droite pour obtenir le dé orange au prochain tour.



🎴 Piocher des cartes

Au lieu de valider un Client ou de récupérer un jeton Lune, vous pouvez piocher autant de cartes que vous avez de 🎴, vous pouvez alors remplacer l'une de vos cartes Client par l'une des cartes piochées, si vous le souhaitez.

Si vous décidez de remplacer l'une de vos cartes, défaussez-la (ainsi que les éventuels jetons Lune présents sur elle), remplacez-la par la carte choisie et défaussez les autres cartes piochées non choisies.

Sinon, défaussez toutes les cartes piochées.

4 Fin du tour

Si aucun joueur n'a remporté la partie, passez la carte Joueur actif au joueur à votre gauche : un nouveau tour peut commencer.

◆— FIN DU JEU —◆

Si un ou plusieurs joueurs atteignent 12 points, la partie s'arrête immédiatement (tous les joueurs finissent tout de même leur phase **3** Action). Le joueur avec le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur à qui il reste le plus de jetons Lune l'emporte. En cas de nouvelle égalité, le joueur avec le plus de cartes Client validées l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.



◆— VARIANTE HABITUÉ —◆

Lors de la mise en place, tenez compte des modifications suivantes :

◆ Chaque joueur reçoit une carte Bar clandestin au hasard et la place devant lui sur la face Habitué.

◆ À la place des cartes Client de départ (☼), mélangez toutes les cartes Client, le premier joueur en pioche 4, les deuxième et troisième joueurs en piochent 5, et les quatrième et cinquième joueurs en piochent 6. Puis chaque joueur en garde autant de son choix qu'il a de .

Procédez au reste de la mise en place selon les règles habituelles.

Note : Si un ou plusieurs joueurs choisissent des cartes Client avec un bonus immédiat, terminez tout d'abord la mise en place, puis effectuez le gain de jetons Lune, et enfin effectuez la perte de jetons Lune.

Les règles du jeu sont exactement les mêmes, cependant la fin de partie survient lorsqu'un joueur atteint **15 points** !



Crédits

Auteur : Thomas Dupont

Illustrateur : Maxime Morin

Directeur éditorial : Simon Villiot

Directeur artistique : Claude Lucchini

Marketing produit et relation BtoB : David Lajarge

Communication : Salomé Lasbroas

Relecture & traduction : B. Sinturel, M. Sétien, A. Poilvé



EXPLICATION DES ICÔNES



Lorsque vous êtes le joueur actif, vous pouvez relancer tout ou partie des dés, autant de fois que vous avez cette icône.



Lorsque vous piochez des cartes, piochez-en autant que le nombre de fois que vous avez cette icône.



Vous devez toujours avoir, devant vous, autant de cartes Client (non validées) que le nombre de fois que vous avez cette icône.

Note : Lorsque vous validez un Client qui vous apporte un nouveau , vous devez prendre deux nouveaux Clients. Commencez par piocher autant de cartes que vous avez de , gardez un Client et défaussez les autres. Puis recommencez l'opération.



Lorsque vous êtes le joueur actif, lancez le ou les dés de couleur (en fonction des bonus que vous avez) en plus des dés blancs. Vous pouvez les relancer de la même façon que les autres dés. Lorsque vous ne souhaitez plus les lancer, placez-les sur la carte Joueur actif sur leurs zones respectives. Seuls les joueurs ayant le bonus correspondant peuvent bénéficier de leur résultat.

Rappel : Les dés de couleur possèdent une ou plusieurs faces apportant un jeton Lune. Lorsque vous y avez accès, prenez et placez ce jeton avant d'effectuer votre action.

Note : Avoir plusieurs icônes  ou  identiques est inutile.



Vous avez accès à ces ressources en plus de celles apportées par les dés.



Lorsque vous devez défausser des jetons Lune pour valider un Client, défaussez-en un de moins qu'indiqué.



Gagnez immédiatement 2 jetons Lune. Attention : Cet effet s'applique au moment où vous choisissez cette carte et non au moment de sa validation.



Gagnez immédiatement 1 jeton Lune. Tous les autres joueurs perdent 1 jeton Lune à la fin de leur action.



Attention : Cet effet s'applique au moment où vous choisissez cette carte et non au moment de sa validation.



Cette icône vous rapporte 1 point pour chaque carte validée de votre couleur majoritaire (par exemple, si vous avez validé 2 cartes vertes et 3 cartes violettes, cette icône vous rapporte 3 points).

Attention : Si vous validez une deuxième carte avec cette icône, comptez les cartes de votre deuxième couleur majoritaire. Pour la troisième, comptez votre troisième couleur...



Ces icônes, présentes sur la face Habitué des cartes Bar clandestin, vous rapportent autant de points que vous avez validé de cartes de la couleur indiquée.

Attention : L'icône  ne peut pas compter pour cette couleur.