

MOONLIGHT

LE TERRITOIRE DES LOUPS

Le dernier loup solitaire, gardien de la montagne, vient de disparaître. Des meutes s'affrontent pour prendre le contrôle de ce territoire plein de promesses. En temps qu'Alpha, vous devez vous aussi être prêt à tout pour assurer la survie de votre meute. Affrontez-vous en plaçant stratégiquement vos loups dans la bataille, afin de faire de ce territoire le vôtre.

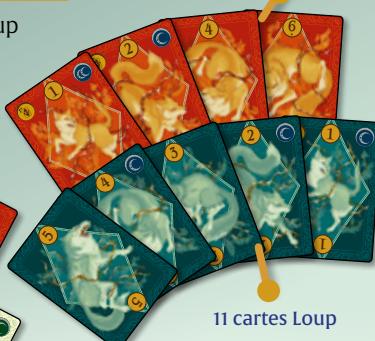


- 1 carte aide de jeu par joueur
- Une règle de jeu



- 11 cartes Loup

- 4 cartes Loup Solitaire



11 cartes Loup

MISE EN PLACE

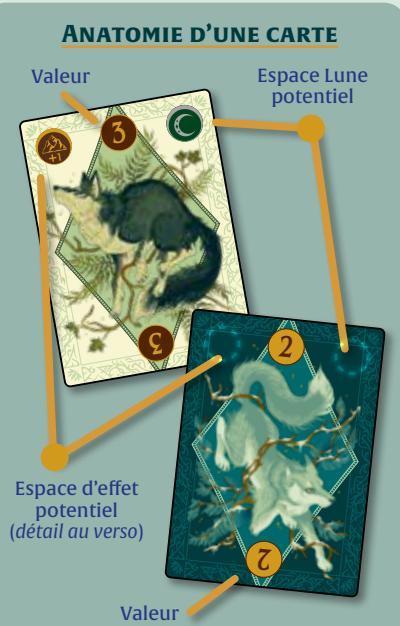
- Chaque joueur choisit une des deux couleurs du jeu (1) et prend la carte aide de jeu (2) associée. Séparez les cartes Loup Solitaire (3) des cartes Loup.
- Piochez 4 cartes Pouvoir d'Alpha (4) au hasard et placez-les près de la zone de jeu. Ces cartes, ainsi que les cartes Loup Solitaire, seront utiles à partir de la seconde manche.
- Mélangez et formez une pioche face cachée avec vos cartes Loup. Piochez ensuite 3 cartes (5) pour constituer votre main.
- Conservez un espace de jeu entre les joueurs (6) où vous allez poser vos cartes.

Le dernier joueur à avoir vu un loup commence la partie.



BUT DU JEU

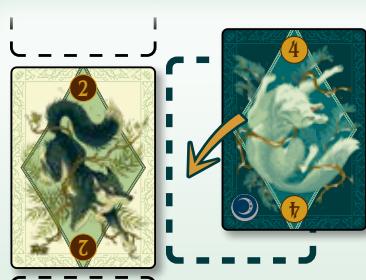
Moonlight est un jeu de conquête de territoire. Placez judicieusement vos cartes Loup et anticipiez les coups de l'adversaire afin de l'emporter. La partie prend fin lorsqu'un joueur a remporté 2 manches et terminé sa montagne.



2. COMMENT POSER

À son tour, un joueur a 2 choix de pose (sauf la 1^e carte posée de la manche) pour la carte qu'il choisit de sa main :

- Poser la carte orthogonalement adjacente (diagonale non autorisée) à une carte déjà posée tant qu'elle ne sort pas du rectangle imposé.



Le Loup est placé dans un espace vide du rectangle

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent chacun leur tour. Un tour de jeu est composé de 2 phases :

- 1 - Placer un loup : Le joueur actif choisit et place une carte Loup au centre de la table en respectant les règles de pose.

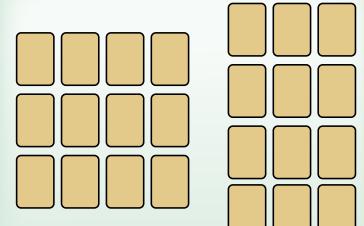
- 2 - Compléter sa main : le joueur actif ajoute une carte à sa main depuis sa pioche.

RÈGLES DE POSE

1. ESPACE DE JEU

Les cartes Loup des joueurs vont être posées au fur et à mesure de la partie au centre de la table, entre les deux joueurs. La forme de l'ensemble de ces cartes doit être **un rectangle de 4 par 3 ou de 3 par 4**.

Dès qu'une quatrième carte est posée dans une ligne ou une colonne, la forme est imposée pour le reste de la manche.



Espace de jeu de 4 par 3

Espace de jeu de 3 par 4

- Poser sa carte sur une carte adverse si elle est **supérieure d'une valeur uniquement** (un 3 ne peut pas recouvrir un 1 par exemple).



Le Loup de valeur 2 vient recouvrir le Loup adverse de valeur 1

Soyez vigilant aux cartes que joue votre adversaire, vous connaissez la répartition de celles-ci (*La répartition des Loups se trouve sur la carte aide de jeu*).

FIN DE MANCHE

Une manche peut prendre fin de 2 manières :

- Dès qu'une carte vient **compléter le rectangle de 12 cartes, la manche prend immédiatement fin**.

- Dès qu'un joueur **joue sa dernière carte**, on finit le tour de jeu en cours pour que chaque joueur ait joué le même nombre de tours, puis la manche prend fin.

On passe ensuite au calcul des points.

Attention : S'il s'agit du dernier ou du seul Loup visible de l'adversaire, il ne peut pas être recouvert.

CALCUL DES POINTS

Calculez votre score sur la manche en respectant les étapes suivantes :

1. MAJORITÉ DE LUNES

Le joueur disposant du plus de Lunes visibles gagne un bonus de 2 points (1+1) sur cette manche. En cas d'égalité, aucun des joueurs ne gagne ce bonus.



3. SCORE DE LA MANCHE

Une fois cela fait pour les 3 ou 4 lignes (suivant la disposition de l'espace de jeu de la manche), chaque joueur compte ses points de la manche.

Chaque carte qu'il a devant lui rapporte 1 point (1), les cartes de valeur 3 rapportent 1 point bonus (voir les effets ci-dessous) puis le joueur ayant eu la majorité de Lune a 2 points bonus.

Attention: Il ne faut pas confondre la valeur de la carte qui sert à remporter une ligne, et les points que rapportent cette carte à la fin de la manche!

2. MAJORITÉ DES LIGNES

Pour chaque ligne de cartes (dans le sens des joueurs), on fait la somme de toutes les valeurs des cartes visibles de chaque joueur. Celui qui a la plus haute somme de valeurs gagne la ligne.

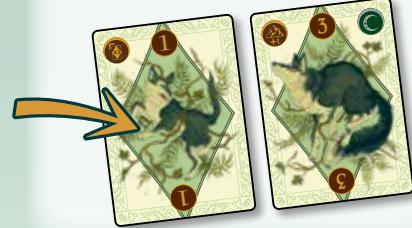


Pour cette ligne, la somme des valeurs est de 4 contre 2.

En cas d'égalité, la ligne est perdue pour les 2 joueurs.

Ensuite, le joueur qui vient de gagner la ligne prend les cartes de sa couleur étant visibles sur cette ligne.

Ce joueur prend les 2 cartes de sa ligne victorieuse.



Ces cartes lui serviront à marquer des points pour la manche. Le reste des cartes de la ligne est défaussé.

DÉTAIL DES CARTES

LES EFFETS DES CARTES

Les 2 joueurs commencent avec les mêmes 11 cartes Loup, la seule différence étant leur couleur.

Certaines cartes ont des effets qui ne s'appliquent qu'en fin de manche. Si la carte est recouverte par une autre, l'effet ne compte pas. Les effets comptent également si le rectangle n'est pas complet en fin de manche.

• LES CARTES DE VALEUR 1:

À la fin de la manche, si ces cartes se trouvent dans un des 4 angles du rectangle formé, elles valent 3 fois leur valeur (soit 3 de valeur) dans le calcul de la majorité.



Même si elles valent 3 en étant dans un angle, elles continuent de ne pouvoir être recouvertes que par les cartes de valeur 2 (jamais par les 4!).

• LES CARTES DE VALEUR 3:

Si vous gagnez une ligne comportant une ou plusieurs cartes de valeur 3, celles-ci vous rapportent 1 point bonus chacune (donc 2 points (1+1) en tout).



SUITE DE LA PARTIE

Le joueur avec le plus de points remporte la manche et prend une partie de sa montagne. S'il y a égalité, c'est le joueur avec le plus de cartes devant lui qui remporte la manche. Si l'égalité persiste, rejouez la manche (sans prendre de carte bonus, voir la suite).

Si la manche ainsi gagnée est la 1^{ère} victoire du joueur, il prend la base de sa montagne. S'il s'agit de la 2^e, il prend le sommet et l'assemblé du côté de sa couleur pour terminer sa montagne.



Le premier joueur à remporter sa deuxième manche, remporte la partie.

LES CARTES LOUP SOLITAIRE

Les cartes Loup Solitaire s'ajoutent à votre paquet lorsque vous gagnez une manche. Elles suivent les mêmes règles que les autres cartes Loup et ont le même dos que votre couleur.

En cas de 3^e manche, l'autre joueur peut sélectionner la même carte Loup Solitaire que son adversaire.



• 1 carte de valeur 1, identique aux deux cartes de votre paquet de départ, possédant cependant 2 Lunes.



• 1 carte de valeur 2 ayant le même effet que les cartes de valeur 1. Ainsi, si elle se retrouve dans un angle, elle compte pour 3x sa valeur dans le calcul de majorité, soit 6 de valeur. Elle se recouvre toujours avec un 3.

• 1 carte de valeur 4 et une carte de valeur 6 (la valeur 6 n'existe que dans les cartes Loup Solitaire)



Si la victoire de la partie n'est pas déterminée en fin de manche, une nouvelle est jouée :

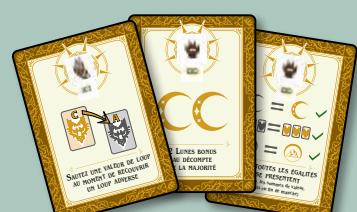
• Le gagnant choisit une de ses cartes Loup Solitaire (rouge) et la mélange avec ses autres cartes. Elle doit être connue par l'adversaire.

• Puis, le perdant choisit une carte Pouvoir d'Alpha parmi celles proposées qu'il place face visible devant lui. Elle lui octroie un pouvoir pour la suite de la partie.

Ces cartes sont conservées d'une manche à l'autre, en cas de 3^e manche.

C'est le joueur qui vient de gagner la manche qui commence à jouer la suivante. Si à ce moment-là une égalité persiste, sans pouvoir être tranchée, le joueur n'ayant pas commencé la manche précédente commencera la manche suivante.

LES POUVOIRS D'ALPHA



Les effets des cartes Pouvoir sont indiqués dessus. Lorsque vous en choisissez une, placez-la devant vous face visible. S'il devait y avoir une 3^e manche, conservez votre Pouvoir déjà acquis. L'usage des pouvoirs se fait en respectant les règles de pose.

Il en existe 2 types :

LES EMBUSCADES, 1 SEUL EFFET

Si vous choisissez l'une de ces cartes Pouvoir, retournez-la une fois utilisée. Leur effet ne fonctionne qu'une seule fois. En cas de 3^e manche, elle sera de nouveau active.



L'ENDURANCE, EFFET CONTINU

Ce pouvoir est actif tout le temps.



CRÉDITS

Auteurs : Alexandre Aguilar et Thomas Favrelière

Illustratrice : Noémie Chevalier
La Boîte de Jeu, 2025

Retrouvez les potentielles mises à jour et le reste de nos univers sur notre site !

