

MOON BASE

Auteur : Naotaka Shimamoto
Illustrations : Yoshiaki Tomioka



Contenu

24 Grands anneaux, 24 Petits anneaux / 12 Colonies
12 Bases de ressources / 1 Tour de recherche mobile / 1 Marqueur Terre
1 Plateau de jeu / 10 Soutien de construction / 2 Marqueurs de score
2 Aides de jeu et plateau de score.

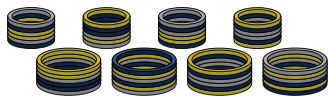
Objectif

Dans *Moon Base*, deux joueurs s'affrontent en six manches pour le contrôle de la lune en construisant une base sur la surface lunaire. Élargissez votre base en piochant et en plaçant des anneaux sur les cratères de la lune, tout en construisant efficacement des colonies et des bases de ressources. Contrôlez la progression de votre adversaire en transférant astucieusement la tour de recherche pendant toute la durée de la partie. Serez-vous en mesure de construire une base lunaire qui fera la fierté de l'humanité ?

La tour de recherche est au cœur du programme. Il faudra donc la déplacer judicieusement pour l'avoir en votre possession en fin de partie et ainsi profiter de son bonus. Le joueur ayant le plus grand nombre de points à la fin de la partie est le gagnant !

Préparation

1. Mélangez les anneaux dans la boîte, choisissez-les sans regarder et placez les aléatoirement en piles de six (grands et petits anneaux), comme indiqué sur l'illustration.



Placez ensuite les piles à côté du plateau de jeu.

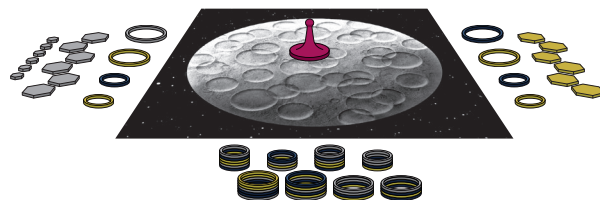
2. Choisissez le premier joueur aléatoirement.

3. Si vous jouez en second, choisissez la couleur (or ou argent) avec laquelle vous allez jouer. Ce faisant, vous pouvez vérifier la composition des piles d'anneaux créées précédemment. Vous pouvez ensuite placer la tour de recherche mobile (ci-après dénommée « tour de recherche ») sur n'importe quel grand cratère du plateau de jeu.

**Les anneaux bleus sont des anneaux neutres. Ils n'appartiennent à aucun des joueurs. Vous ne marquez des points que pour votre couleur.*

4. Chaque joueur prend les 6 pions de colonie (grands hexagones) et 6 bases de ressources (petits hexagones) de sa couleur.

5. Placez le marqueur Terre devant le premier joueur. Vous êtes prêts à commencer !



Tour de jeu

Les joueurs s'affrontent en 6 manches. Chaque tour comprend le choix des anneaux (draft), le placement et la construction de colonies ou bases.

◆ Choix des anneaux

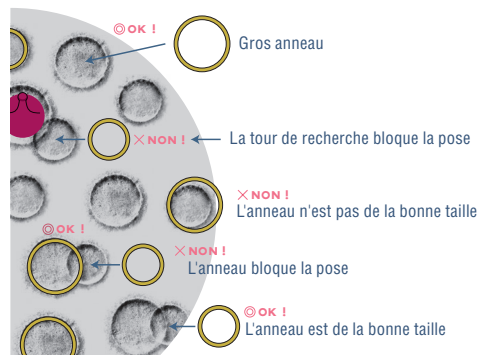
En début de manche, les joueurs choisissent chacun 2 grands anneaux et 2 petits anneaux de la pile de leur choix.

Le premier joueur choisit d'abord 2 grands anneaux. Ensuite, le deuxième joueur en fait autant, puis les joueurs choisissent 2 petits anneaux dans la pile de leur choix (en suivant le même ordre que ci-dessus). Les 4 anneaux choisis par un joueur constituent sa main et sont placés devant lui. Lorsque vous prenez les anneaux, vous devez les prendre par deux et du haut d'une pile.

◆ Placement des anneaux

En commençant par le premier joueur, prenez un anneau parmi les 4 de votre main et placez-le sur la lune. Il y a deux façons de placer votre anneau : en le plaçant sur un cratère ou en l'empilant sur deux anneaux. Vous pouvez choisir la manière qui vous convient le mieux. Répétez cette action en alternant avec votre adversaire, jusqu'à ce que vos 8 anneaux soient posés.

■ Placer un anneau sur un cratère



La pose doit suivre certaines règles :

- La taille de l'anneau doit être identique à celle du cratère qui l'accueille.
- Le cratère doit être vide (sans anneau, tour de recherche, base de ressources ou colonie).

B Empiler vos anneaux

Vous pouvez poser un grand ou un petit anneau, sur deux autres anneaux, tant que ce dernier est de la même couleur que l'un des deux du dessous. Peu importe la taille, tant que les anneaux de la base sont au même niveau.



Si vous posez un grand anneau sur deux anneaux (petits et/ou grands) de couleur différente, et dont la couleur est différente de ces deux derniers, alors vous déclenchez une « collaboration ».

Déplacez la tour de recherche vers l'anneau de « collaboration ». La tour de recherche se déplace à chaque collaboration, et ce tout au long de la partie.



**Si votre anneau ne peut pas accueillir la tour de recherche sans qu'elle tombe, vous devez alors trouver un autre emplacement pour votre anneau.*

Un anneau qui ne peut pas être placé doit être mis de côté jusqu'à la fin de la partie. Il ne pourra plus être joué.

Construction de colonies ou de bases de ressources

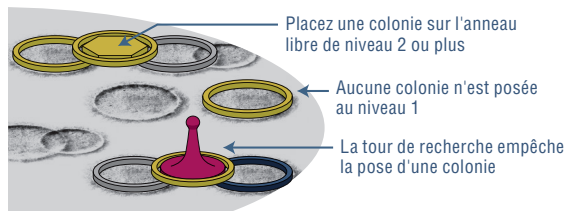
Une fois les 8 anneaux placés, les joueurs vérifient s'ils construisent une « colonie » ou une « base de ressources » en fonction du placement de leurs anneaux.

A Colonie

Si vous trouvez de grands anneaux vides de votre couleur au 2^e niveau ou plus haut, sans anneaux empilés par-dessus, placez 1 colonie de votre couleur sur chacun de ces anneaux.

B Base de ressources

Si vous n'avez pu construire aucune colonie à la fin de la manche, placez une base de ressources sur l'un des cratères inoccupés (grands ou petits). Les cratères occupés par les bases de ressources ne seront plus disponibles pour un placement d'anneau lors des manches suivantes.



Enfin, passez le marqueur Terre à l'autre joueur.

Fin de la partie et décompte des points (6^e et dernière manche seulement)

Une fois la 6^e manche terminée, la partie prend fin. Les joueurs calculent les points, celui qui a le plus grand total de points est le vainqueur !

En cas d'égalité sur le total, le second joueur en début de partie est déclaré vainqueur.

Pour chaque colonie construite	2 points
Pour chaque base de ressources construite	1 Point
Le plus grand nombre d'anneaux connectés d'une couleur	+ 2 Points (si égalité : les deux joueurs reçoivent le bonus).
Anneau au plus haut niveau	+ 2 Points (si égalité : les deux joueurs reçoivent le bonus).
Anneau avec la tour de recherche	+ 3 Points
Pour chaque anneau non placé	- 1 Point

