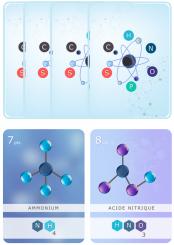
CONCEPT ET BUT DU JEU

Moonwakers SEED est un jeu dans lequel il faut explorer une planète et collecter les éléments essentiels à la vie : Carbone (C), Hydrogène (H), Azote (N), Oxygène (O), Phosphore (P) et Soufre (S). Ils permettent d'obtenir des cartes COMBINAISON. L'objectif est d'atteindre le plus de points de combinaison. Moonwakers se joue de préférence de 2 à 4 joueurs·ses mais il est possible de jouer jusqu'à 6 personnes.

PRÉPARATION

On distribue au hasard une carte PERSONNAGE et une carte SCAN/PROTECTION par personne. Chacun·e pioche 1 carte TERRAIN à prendre dans sa main, face terrain vers les autres joueurs·ses.

Une pile de cartes COMBINAISON est posée sur la table et les deux premières sont retournées (2 jusqu'à 3 joueurs, 3 à partir de 4 joueurs). Ces cartes sont disponibles à l'acquisition. Quand une personne acquiert une carte COMBINAISON, celle-ci est remplacée par une autre carte du paquet.



On lance le dé et celui ou celle qui réalise le plus grand nombre démarre. Ensuite, à chaque tour, l'initiative passe à la personne suivante qui place les cartes TERRAIN sur le centre de la table.

PHASE 1 DU TOUR : OUVERTURE ET POSITIONNEMENT

OUVERTURE

Celle ou celui qui démarre pose les cartes TERRAIN au milieu de la table. Le nombre de cartes à distribuer correspond au nombre de joueurs·ses + 1 carte. Elles sont placées face terrain visible.

Exemple :
pour 3 joueurs : 3+1
soit 4 cartes TERRAIN

Une fois les cartes installées, les joueurs·ses décident en même temps de leur OPTION stratégique en choisissant la face SCAN ou la face PROTECTION de leur carte. Cette carte est posée devant soi face correspondante visible et annoncée aux autres joueurs·ses.

Si SCAN : on peut regarder en secret derrière une des cartes TERRAIN posées sur la table mais un malus d'1 point sera appliqué à chaque lancer de dé pendant ce tour.

Si PROTECTION : on ne peut pas scanner de carte mais un bonus de 2 points sera appliqué pendant ce tour.

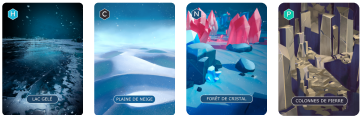
Chacun·e ayant annoncé son choix, c'est parti !

Les joueur·ses ayant préféré l'option SCAN peuvent regarder sous une seule des cartes TERRAIN posées sur la table (pas d'ordre défini). On peut regarder sous la même carte que ses voisin·es !

Il est temps désormais de choisir sa carte et de positionner son personnage dessous.

POSITIONNEMENT

Chacun·e positionne à son tour (dans le sens des aiguilles d'une montre) sa carte PERSONNAGE sous une carte TERRAIN de son choix.



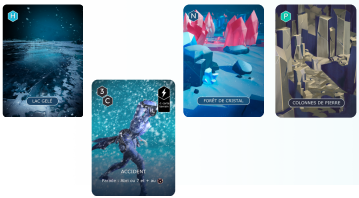
Blue et Harvest Moon peuvent tenter d' utiliser leur capacité spéciale pour jouer avant leur tour.

Blood et Dark Moon peuvent tenter de permuter pour échanger leur place avec un·e autre.

Phase 2 du tour : REVELATION

Chacun·e annonce l'action à effectuer avec la carte sous laquelle est positionné son personnage : CARTOGRAPHIER ou EXPLORER

CARTOGRAPHIER : on récupère la carte TERRAIN sous laquelle on était positionné pour la poser devant soi, sans la retourner. On ne subit aucune action de la carte.



ou EXPLORER : on retourne, à la vue de tout le monde, la carte TERRAIN sous laquelle son personnage était positionné.

Attention ! Les cartes retournées (explorées) peuvent révéler des ACCIDENTS !

Si la carte affiche un ACCIDENT, on peut l'éviter avec un jet de dé ou en donnant une carte ABRI. Dans ce cas, la carte de l'accident est conservée dans sa main, la carte ABRI mise sous la pioche.

Sans carte ABRI ou en cas de perte au jet de dé :

Si on possède un TERRAIN cartographié devant soi, on perd une carte TERRAIN (de son choix).
Cette carte sera placée sous la pioche TERRAIN.

Si ce n'est pas le cas, il faut se défausser d'une carte de sa main (de son choix). Cette carte sera placée sous la pioche TERRAIN.
La carte ACCIDENT est également renvoyée sous la pioche.

CARTE SPÉCIALE TEMPÊTE INFRA-ROUGE

2 cartes TEMPÊTE INFRA-ROUGE dans les biomes VOLCAN et COLONNES DE PIERRE permettent de changer les 2 cartes COMBINAISON en cours en les remplaçant par les suivantes sur la pile.

CARTE SPÉCIALE TEMPÊTE IONIQUE

2 cartes TEMPÊTE IONIQUE dans les biomes FORÊT DE CRISTAL et MONTAGNE obligent tous les joueurs·ses à piocher une carte de la pioche pour l'explorer.

La dernière carte TERRAIN posée sur la table est retournée devant tout le monde.

Si l'événement au dos de la carte est un ACCIDENT, il est subi par l'ensemble des joueurs·ses…

…sauf si on peut présenter une carte ABRI ou si on parvient à faire un jet de dé suffisant (+ de 7 en appliquant le bonus/malus des cartes PROTECTION et SCAN).
La carte ACCIDENT est renvoyée sous la pioche TERRAIN.

Phase 3 du tour : ACQUISITION DE CARTES COMBINAISON

À la fin de la phase de révélation et avant la distribution des cartes d'un nouveau tour, il est possible d'obtenir une carte COMBINAISON.

Grâce aux éléments indiqués sur les cartes TERRAIN, on collecte les ressources nécessaires. La face TERRAIN compte un seul élément (C, H, N, O, P ou S) alors que la face explorée, peut en compter plusieurs.
Toutes les cartes comptent pour réunir les éléments requis : cartes cartographiées ou cartes explorées (dans sa main).
La première personne qui combine le nombre suffisant d'éléments ou plus peut obtenir une combinaison en l'annonçant. Si deux personnes souhaitent la même carte, elle se joue au duel de dés.

Exemple : si la carte EAU est retournée, on peut l'acquérir avec au minimum 2 Hydrogène (H) et 1 Oxygène (O).
On ne récupère pas la différence en donnant plus d'éléments que ce qui est requis.

Les cartes utilisées pour obtenir la combinaison sont remises dans la défausse. On retourne une nouvelle carte COMBINAISON de la pile.

CONDITION DE FIN DE PARTIE

La première personne à avoir collecté au moins 20, 22 ou 24 points (en fonction du nombre de joueurs) de COMBINAISON peut arrêter la partie. Les joueurs·ses qui n'ont pas encore joué terminent leurs actions et peuvent acquérir une carte combinaison. Celui ou celle ayant le plus de points de combinaison remporte la partie !

24 points
de combinaison

22 points
de combinaison

20 points
de combinaison

Celui ou celle qui arrête ne sera pas forcément le ou la gagnant·e de la partie !

ACTIONS POSSIBLES PENDANT LE TOUR

Une carte Action jouée doit être défaussée et remise sous la pioche.

LABO : explorer un de ses terrains cartographiés pour le mettre dans sa main, sans subir d'accident.

CRYOGEN : geler la capacité spéciale d'un autre personnage, qui ne pourra pas l'utiliser pendant ce tour.

ABRI DEFECTUEUX : endommager l'abri que vient de poser un·e autre joueur·se et ainsi annuler sa protection.

SCAN : regarder en secret derrière le terrain de son choix.

ABRI : se réfugier dans son abri en cas d'accident.

BOUCLIER : se protéger des cartes attaques sauf de la carte LABO !

UTILISATION DES DÉS 12 FACES

Exemple de jet de dé simple : Joueuse A explore un terrain et découvre un accident en retournant la carte. Elle devra faire au minimum 7 pour l'éviter.

Exemple de duel de dés : Joueuse A décide d'utiliser sa capacité spéciale sur joueur B qui ne possède aucune carte de défense. En cas d'égalité le duel est rejoué.

Les modificateurs des cartes SCAN ou PROTECTION sont pris en compte dans tous les jets de dés.

UTILISATION DES CAPACITES SPECIALES

Chaque personnage a une capacité spéciale indiquée sur la carte. Les conditions d'utilisation sont les mêmes :

- Avoir au moins une carte cartographiée
- faire 7 ou + au dé (intégrer les modificateurs des cartes SCAN/PROTECTION) ou duel de dés en fonction de son personnage.

PERMUTATION (duel de dés) Dark Moon/Blood Moon

Pendant le positionnement, permutent leur place avec celle d'un autre personnage sous une carte TERRAIN.

SHORTCUT (7 ou + au dé) Blue Moon / Harvest Moon

Au moment du positionnement, peuvent couper la priorité du tour et se positionner avant les autres.

DASH (7 ou + au dé) Snow Moon / Purple Moon

Juste avant le positionnement, remplacent la carte TERRAIN de leur choix par celle du dessus de la pile.

LISTE DES CARTES COMBINAISON

Eau
2H 1O
5 points

Ammonium
1N 4H
7 points

Tetra-phosphore Hexasulfide
4P 6S
12 points

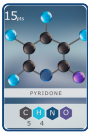
Disulfure de Carbone
1C 2S
5 points

Acide Nitrique
1H 1N 3O
8 points

Nitrate d'ammonium
1N 4H 1N 3O
13 points

Gaz Carbonique
1C 2O
5 points

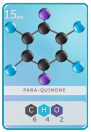
Sulfure de Phosphore
4P 3S
9 points



Pyridone
5C 4H 1N 1O
15 points

Tétra-phosphore
4P
5 points

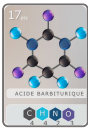
Nitrure de Soufre
4S 4N
10 points



Para-Quinone
6C 4H 2O
15 points

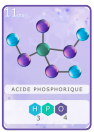
Protoxyde d'Azote
2N 1O
5 points

Phosphore Pentanitride
3P 5N
10 points



Acide Barbiturique
4C 4H 2N 3O
17 points

Disulfure d' Hydrogène
2H 2S
6 points



Acide Phosphorique
3H 1P 4O
11 points

Retrouvez les règles en format numérique et la vidéo sur :

https://moonwakers.com/pages/regles-du-jeu