

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com





TILSIT

Blue Moon

Le monde de jeu fantastique de Reiner Knizia pour 2 joueurs à partir de 12 ans

La légende

La sinistre Nuit du Destin a précipité Blue Moon City et tous ses peuples dans un nouvel âge sombre. Le Dragon d'or et le Roi sont morts, Blue Moon City a été détruite, le Cristal sacré des Psi a été fracassé en mille morceaux et le dieu Blue Moon, créateur de toutes choses, délaisse ses peuples. Trois puissants dragons, les seules créatures divines qui sont encore de ce monde, veillent sur les restes du Cristal et attendent la venue d'un nouveau maître.

Les deux prétendants au trône, le prince Roland et la princesse Elinor, se rejettent mutuellement la responsabilité de la mort du Dragon d'or et du malheur du monde. Tous deux convoitent le trône pour eux seuls et les différents peuples ne savent pas qui suivre. La lutte pour la suprématie sera résolue dans le sang.

Les joueurs se rangent dans le camp de l'un des prétendants et tentent de renforcer sa légitimité en rassemblant les peuples et leurs chefs. A chaque victoire, les dragons les récompensent avec des éclats du Cristal sacré. Celui qui parviendra à assembler de nouveau le Cristal sera récompensé par la couronne. Alors viendra de nouveau le temps de la paix : les peuples seront unis et Blue Moon City reconstruite.

Le jeu

Le jeu de base contient deux peuples : les Vulca et les Hoax.

Chaque joueur en choisit un. Puis les deux joueurs s'affrontent pour convaincre les dragons de les rejoindre.

Le vainqueur gagne des points de victoire (des cristaux) qui, en cas de parties multiples, sont notés sur papier.

Conseil : cette règle est valable aussi bien pour le jeu de base que pour les recharges de peuples achetées séparément. Pour votre première partie, vous n'avez besoin de lire que les dix premières pages et éventuellement les exemples qui suivent. Sur les deux cartes récapitulatives figurent les symboles qui apparaissent sur les cartes : si vous les rencontrez en jeu, reportez-vous à leur explication page 14. Si vous avez d'autres questions, consultez les règles spéciales page 17.

Les chapitres importants

Préparation du jeu	Page 3
Le déroulement du jeu en un coup d'œil	Page 4
Le tour de jeu	Page 6
Gagner un combat	Page 9
Renoncer à un combat	Page 9
Fin du jeu	Page 10
Deux exemples détaillés	Page 11
Explications des symboles	Page 14
Règles spéciales	Page 17
Les jeux personnalisés	Page 19



Contenu du jeu

Deux jeux de peuples; les Vulca et les Hoax, de chacun 30 cartes et 1 Leader; 3 dragons, 1 plateau de jeu, 2 cartes récapitulatives.

Préparation du jeu

- Le plateau de jeu est disposé entre les joueurs (voir illustration page suivante).
- Les trois dragons sont placés dans la partie centrale (neutre) du plateau.
- Dans le jeu de base, un joueur prend le peuple des Vulca, l'autre celui des Hoax.
- Chaque joueur place son Leader (dos de carte bleu clair) à côté du plateau de jeu, à l'emplacement prévu à cet effet (voir illustration page suivante).
- Les cartes récapitulatives restent face aux joueurs.
- Les 30 cartes restantes constituent la pioche de chaque joueur. Les cartes sont mélangées et placées faces cachées à côté du plateau de jeu, là où est marqué « pioche ».
- Les joueurs tirent au hasard qui débute la partie.
- Puis chaque joueur prend les 6 premières cartes de sa pioche qui constituent sa main.



- ❧ Lorsqu'un joueur se retire, cela marque la fin du combat. Son adversaire est déclaré vainqueur et gagne un ou plusieurs dragons. Toutes les cartes jouées dans les aires de combat et de soutien sont défaussées faces visibles.
- ❧ Le joueur qui s'est retiré débute un nouveau combat.
- ❧ La plupart du temps le jeu se termine lorsqu'un joueur n'a plus de cartes et doit se retirer lors d'un dernier combat.
- ❧ Le joueur qui possède alors des dragons l'emporte.
- ❧ La partie s'interrompt plus tôt si un joueur possède les trois dragons et en gagne au moins un de plus.

Les cartes

- ❧ La plupart des cartes sont en rapport avec les huit peuples du monde de Blue Moon. Les peuples se différencient les uns des autres par des cartouches de couleurs différentes dans lesquels sont inscrits les noms des cartes. Les noms de peuple figurent en bas à gauche avec un code. Certaines cartes (par exemple les mutants) n'appartiennent à aucun peuple.
- ❧ Chaque jeu représente l'un des peuples qui est engagé dans la lutte pour le trône. La majorité des cartes a trait au peuple en question, mais chaque jeu possède des cartes appartenant à d'autres peuples et un mutant. L'initiale de chaque peuple figure en bas à gauche des cartes, ce qui permet de reconstituer facilement les différents jeux.



- ❧ Chaque jeu de peuple comprend une carte Leader plus 30 autres cartes. L'information inscrite à gauche verticalement sur chaque carte indique à quelle catégorie la carte appartient. Ces catégories sont au nombre de quatre : Action du Leader, Personnages, Améliorations et Soutiens.

- ♣ Beaucoup de cartes possèdent des valeurs de combat en Feu et en Terre.
- ♣ Certaines cartes sont ornées de symboles dont la signification est expliquée page 14 et suivantes.
- ♣ Quand un joueur joue une carte avec un Pouvoir (le texte qui apparaît sous le nom de la carte), il en fait la lecture à son adversaire. « Je » indique toujours le joueur actif, « tu » son adversaire.
- ♣ La ou les lunes qui figurent sur certaines cartes déterminent le coût d'élaboration d'un jeu personnalisé. Voir les règles page 19 pour plus de détails.
- ♣ Le texte figurant au bas des cartes contient des informations sur l'univers de Blue Moon.

Les mutants : ce sont des personnages spéciaux jouables uniquement dans des circonstances bien définies (voir le texte inscrit sur leurs cartes). Les mutants permettent d'intervenir l'élément dans lequel a lieu le combat : du Feu à la Terre et vice versa.

Le tour de jeu

Chaque combat consiste en plusieurs tours des deux joueurs. Et chaque tour est divisé en plusieurs phases qui se déroulent dans l'ordre suivant :

- ♣ Début du tour
- ♣ Action du Leader
- ♣ Retrait du combat ?
- ♣ Personnage
- ♣ Amélioration
- Ou
- Soutien
- ♣ Annonce de la valeur de combat
- ♣ Pioche de cartes
- ♣ Fin du tour

Le joueur peut jouer une carte Action du Leader

Le joueur doit jouer une carte Personnage

Le joueur peut jouer une carte Amélioration

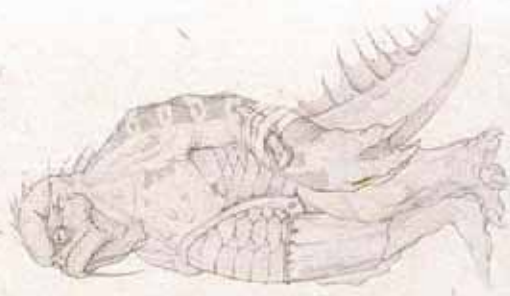
ou

une carte Soutien

Début du tour

Certaines cartes, déjà jouées et actives, permettent de jouer dès le début du tour.

Mais normalement il ne se passe rien lors de cette phase.





ACTION DU LEADER

Il est possible de jouer une et une seule carte Action du Leader par tour. La carte est posée, face visible, sur la carte Leader, un peu décalée pour qu'on puisse voir cette dernière. Le Pouvoir de la carte prend généralement effet immédiatement et reste parfois actif durant tout le tour, mais jamais au-delà. Les cartes Action du Leader jouées par la suite sont simplement posées sur la première.

Il arrive souvent qu'aucune carte n'est jouée durant cette phase.

Retrait du combat ?

Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas poursuivre le combat en cours, il annonce son retrait. Le combat cesse immédiatement. L'adversaire l'emporte (voir « gagner un combat » page 9). **Si le combat se poursuit, il ne se passe rien à cette phase.**



PERSONNAGE

Pour lancer ou poursuivre le combat, il est obligatoire de jouer une carte Personnage.

La plupart du temps il s'agit de la première action du tour.

Les Personnages sont joués faces visibles dans l'aire de combat du joueur. S'il y a déjà des cartes posées dans cette aire, elles viennent en-dessous de la carte nouvellement jouée et de ce fait deviennent automatiquement inactives. En effet seuls les personnages joués dernièrement dans l'aire de combat sont considérés comme actifs et ce jusqu'à ce que, au prochain tour, ils soient également recouverts.

Il n'est possible de jouer qu'un seul Personnage par tour, sauf si les cartes autorisent explicitement d'en poser plus. Si un joueur joue plus d'un Personnage, il les pose l'un sur l'autre mais de façon à ce que les valeurs de combat, les symboles et les Pouvoirs restent visibles.



AMÉLIORATIONS ou SOUTIENS

Un joueur peut jouer **soit une Amélioration, soit un Soutien**. Une Amélioration est posée face visible sur le Personnage qui vient d'être joué, mais de façon à ce que les valeurs de combat, les symboles et les Pouvoirs restent visibles. Il en va de même si une carte permet de jouer plus d'une Amélioration.

Seules sont actives les Améliorations qui viennent d'être posées dans l'aire de combat, et ce jusqu'à ce qu'elles soient recouvertes au tour suivant du joueur.

A la place d'une Amélioration, un joueur peut jouer un Soutien, en le posant dans l'aire de soutien. **Tous les Soutiens joués sont actifs durant tout le combat.** Au contraire des autres cartes, les Soutiens sont posés côté à côté. L'aire de soutien permet de poser jusqu'à quatre cartes. Un joueur peut parfaitement en jouer plus : il les place simplement en-dessous ou à côté des précédentes.

A chaque tour il n'est possible de jouer **qu'une seule** Amélioration ou un seul Soutien, sauf si une carte permet expressément d'en jouer plus. **Le déroulement d'un tour habituel consiste à jouer un Personnage puis soit une Amélioration, soit un Soutien.**

Exception : lors du premier tour de chaque combat, le premier joueur (celui qui initie le combat) ne peut pas jouer d'Amélioration ou de Soutien, sauf si une carte mentionne spécifiquement la possibilité de jouer une Amélioration ou un Soutien supplémentaires. **Lors du premier tour habituel d'un nouveau combat, le joueur ne pose qu'un Personnage.**

Annnonce de la valeur de combat

- ☞ Chaque combat se déroule dans l'un des deux éléments, la Terre ou le Feu. C'est le joueur qui débute le combat qui détermine, au moment où il annonce sa valeur de combat, l'élément choisi. Cet élément reste le même durant tout le combat, sauf en cas d'utilisation d'une carte mutante.
- ☞ Quand un joueur annonce sa valeur de combat, il prend en compte **toutes ses cartes actives** dans l'élément désigné. La formulation typique d'une annonce est : « J'ai X en Feu ou en Terre ». Les cartes actives de l'adversaire peuvent influencer sur la valeur de combat déclarée.
- ☞ **La valeur de combat annoncée doit être au moins égale à celle de l'adversaire.** Il s'agit généralement de la valeur annoncée par l'adversaire lors de son tour précédent. Celle-ci peut néanmoins avoir été modifiée par des cartes nouvellement jouées.
- ☞ Si un joueur est incapable (ou ne souhaite pas) de dépasser ou de s'aligner sur la valeur de son adversaire, il doit se retirer du combat lors de la phase « retrait du combat ? ». Il ne peut alors jouer aucune carte Personnage, Amélioration ou Soutien. **Attention : les cartes Action du Leader sont posées avant la phase de retrait.**
- ☞ **Valeur O :** annoncer une valeur de O est possible, tant que celle de l'adversaire est elle aussi égale à O.

Pioche de cartes

A cette phase, les joueurs prennent des cartes de leur pioche jusqu'à en avoir six en main. Certains Pouvoirs modifient le nombre de cartes que l'on peut piocher. Si un joueur a déjà six cartes ou plus en main, il n'en pioche pas mais n'en défause pas non plus.



Fin du tour

Certaines cartes permettent de jouer à la fin du tour. Néanmoins la plupart du temps il ne se passe rien durant cette phase et le tour finit sur l'annonce de la valeur de combat et la pioche de cartes.



Gagner un combat

Quand un joueur se retire du combat, son tour s'achève immédiatement et son adversaire est déclaré vainqueur.

Le gagnant prend un dragon. S'il y a six cartes ou plus de posées dans ses aires de combat et de soutien, actives ou non, il en prend un deuxième. Les Pouvoirs de certaines cartes actives influent sur le nombre de dragons gagnés.

Quand il gagne un dragon, le joueur le prend du plateau de jeu et le place devant lui. Si le perdant en possède aussi, grâce à un combat précédemment gagné, on commence par prendre son dragon, qui revient au centre du plateau de jeu. **Les dragons ne peuvent se trouver que sur le plateau de jeu ou devant un joueur, mais jamais devant les deux adversaires.**

Exemple : un joueur gagne deux dragons. Son adversaire possède déjà un dragon, les deux autres sont sur le plateau de jeu.

Le gagnant prend le dragon de son adversaire et le replace au centre, puis il en pose un parmi les trois devant lui. Si son adversaire avait possédé deux dragons, les deux auraient été remis au centre et le gagnant n'en aurait pris aucun pour lui.

Puis les deux joueurs défaussent toutes les cartes posées dans leurs aires de combat et de soutien.

A la fin de chaque combat, les deux joueurs piochent des cartes afin d'en avoir six en main. Si un joueur possède plus de six cartes, il garde celles en surplus.

Le joueur qui s'est retiré lors du combat précédent devient premier joueur et débute le combat suivant.

Renoncer à initier un combat

Le premier joueur ne peut pas se retirer d'un combat lors de son premier tour. Mais il peut, lors de la phase « retrait du combat ? », se défausser d'1, 2 ou 3 cartes de sa main. Ces cartes sont posées sur la défausse, faces visibles, de façon à ce que son adversaire puisse voir lesquelles il s'agit. Puis le joueur prend des cartes de sa pioche jusqu'à en avoir six en main. Son tour s'arrête là et le joueur adverse devient premier joueur : il a alors aussi le choix entre débiter un combat ou renouveler sa main.

Lors de son premier tour, un premier joueur qui ne possède aucune carte Personnage **doit** se défausser suivant la règle ci-dessus. Il est toujours possible, avant de renoncer à un combat, de jouer une carte Action du Leader.

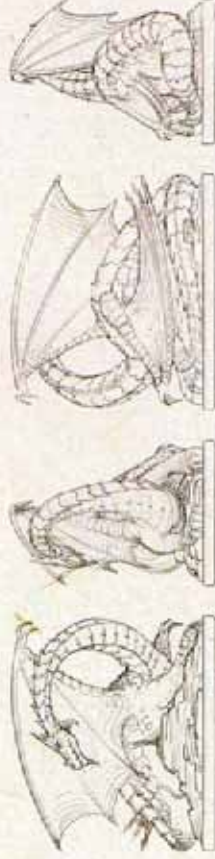
La défausse des cartes

Quand un joueur défausse des cartes, il les pose sur son talon de défausse faces visibles, de façon à ce que son adversaire puisse voir desquelles il s'agit.

Exception : les cartes Action du Leader défaussées sont placées sur le Leader, un peu décalées pour ne pas le recouvrir entièrement (elles peuvent recouvrir des Actions du Leader précédemment jouées ou défaussées). Ces cartes ne doivent jamais être jetées sur le talon de défausse. **Certains Pouvoirs permettent de remettre en jeu des cartes de la défausse ; ce n'est pas le cas des Actions du Leader qui, jouées ou défaussées, sont retirées du jeu une bonne fois pour toutes.**

Fin du jeu

- ☞ Quand un joueur a épuisé sa pioche, il ne peut plus prendre de nouvelles cartes, mais le jeu se poursuit néanmoins. Si un joueur a épuisé sa pioche et qu'il n'a plus de cartes en main (qu'il les ait jouées ou défaussées), alors il n'est plus possible de commencer de nouveau combat. Le jeu cesse lorsque le combat en cours est terminé. Le jeu cesse de même lorsqu'un joueur renonce au combat et défausse à la place sa ou ses dernières cartes (entre 1 et 3).
- ☞ Le vainqueur est le joueur qui à la fin du jeu possède un ou plusieurs dragons. Il reçoit alors des cristaux : 1 cristal pour la victoire plus 1 autre par dragon possédé. Le perdant ne reçoit pas de cristaux. Il est possible de faire plusieurs parties ; dans ce cas, le nombre de cristaux obtenus est noté par écrit.
- ☞ Si à la fin du jeu les trois dragons se trouvent toujours sur le plateau de jeu, le perdant est le joueur qui le premier a joué (ou défaussé) toutes ses cartes. Le gagnant reçoit un cristal.
- ☞ Le jeu se termine immédiatement si un joueur possédant déjà les trois dragons en gagne un ou plusieurs en plus. Ce joueur est déclaré vainqueur et il gagne 4 cristaux, un pour la victoire et trois pour les dragons.



Deux exemples exhaustifs

Ces deux exemples, que vous pouvez recréer à l'aide de vos cartes, illustrent très précisément le déroulement d'un combat.

1. Le joueur **Vulca** débute le premier combat.



Il pose le Personnage « Vulca » dans son aire de combat et annonce une valeur de 5 en Feu. Puis il prend une carte de sa pioche afin de compléter sa main jusqu'à six cartes. Cela marque la fin de son tour et le début de celui de son adversaire.



Hoax



Le joueur Hoax pose le Personnage « Vetraskedas le Scriptique » dans son aire de combat et « Trebuchet de l'effroi » dans son aire de soutien. Il annonce 5 Feu et pioche deux cartes.



Vulca

Pose le Personnage « Souffle l'Eblouissant » ainsi que l'Amélioration « Coup de chaud » dans son aire de combat. Il annonce 10 Feu et pioche deux cartes.

Hoax Se retire du combat et met ainsi fin à son tour.

Le joueur Vulca remporte le combat et gagne un dragon qu'il retire du plateau de jeu et place devant lui.



Toutes les cartes sont défaussées et placées faces visibles sur les talons de défaussé correspondants.

2. Le joueur Hoax débute le combat suivant.



Il pose l'Action du Leader « Enrôlement de nouvelles recrues – Maintenant je peux piocher cinq cartes » un peu en décalé sur son Leader puis pioche cinq cartes. Ensuite il joue le Personnage « Penemikanas le Paranôiaque » annonce 3 Terre, mais ne pioche pas de cartes car il en a déjà plus de six en main.



Vuln

Joue « Aaralia-Aqua-Secunda » et le Soutien « Flammèches –
Tu ne peux pas jouer d'Action du Leader ».
Il annonce 5 Terre et pioche deux cartes.



Hoax

Pose « Cetusan » et l'Amélioration « Boomerang de combat » et annonce 7 Terre. Il ne pioche toujours pas de cartes car il en a encore plus de six en main.



Vulca

Joue le mutant « Zig-nur-Don – Je ne peux jouer cette carte si je suis attaqué par une valeur d'au moins 5 Terre. Le combat passe en Feu » Il annonce 5 Feu car le Soutien « Flammèches » est toujours actif et il pioche une carte. Le symbole Bouclier lui permet de ne pas « monter » à la hauteur de son adversaire. Le symbole Stop par contre ne lui permet pas de jouer d'autres cartes (voir l'explication des symboles page 14).

Hoax



Il reprend en main la carte « Boomerang de combat » grâce au symbole Retour qui figure dessus. Puis il joue le Personnage « Hacker Hank – Tes personnages, à l'exception des Flit, sont ignorés » et le Soutien « Livre de la sagesse » et annonce 3 Feu. La valeur adverse n'est plus que de 1 puisque le Personnage « Zig-nur-Don » est ignoré ; le Soutien « Flammèches » est lui toujours valable. Il ne pioche toujours pas de cartes car il en a encore six en main.

Vulca



Il joue le Personnage « Follet » (qui est ignoré) et l'Amélioration « Enchantement élémentaire – Ma valeur de combat s'élève à 6 ». Il annonce 6 Feu et pioche deux cartes.



Hoax



Il joue le Personnage « Thirkomedas le Joyeux – **Tu ne peux** pas jouer d'Action du Leader d'Amélioration ni de Soutien » et pose de nouveau l'Amélioration « Boomerang de combat ». Sa valeur totale avec le Soutien « Livre de la sagesse » est de 7 Feu. Il pioche deux cartes afin de compléter sa main.

Vulca Il se retire du combat et met ainsi fin à son tour.

Le joueur Hoax est déclaré vainqueur. Il gagne deux dragons, un pour la victoire et l'autre parce qu'il a posé plus de six cartes en tout dans ses aires de combat et de soutien. En conséquence il remplace le dragon gagné par le joueur vulca au combat précédent sur le plateau de jeu et en prend un qu'il pose devant lui. Toutes les cartes sont défaussées et placées faces visibles sur les talons de défausse respectifs.

Parties suivantes

☞ S'ils souhaitent faire plus d'une manche les joueurs peuvent échanger leurs jeux de peuples.

Le perdant de la manche précédente entame la suivante. Le premier joueur à obtenir cinq cristaux est déclaré vainqueur. Le nombre de cristaux possédés est noté par écrit.

☞ Il existe plusieurs jeux de peuples grâce aux recharges disponibles séparément. Si les joueurs en ont plus de deux à leur disposition, ils peuvent, afin de déterminer qui joue quoi, mélanger les cartes Leader de chaque peuple et un tirer une au hasard. L'objectif de cinq cristaux (ou plus) est ainsi atteint en jouant des peuples différents.

☞ Si les joueurs possèdent chacun plusieurs jeux personnalisés, ils choisissent en secret le Leader du jeu qu'ils souhaitent jouer, puis révèlent sa carte en même temps.

☞ Chaque jeu de peuple est conçu pour être prêt à jouer. Les règles page 10 expliquent comment constituer des jeux personnalisés et ainsi devenir à part entière le maître de sa destinée.

Explications des symboles

Note : dans le jeu de base, seuls apparaissent les symboles **Bouclier**, **Slop** et **Retour**.



BOUCLIER

Les cartes **Bouclier** protègent de l'attaque adverse, quelque soit sa valeur, dans l'élément indiqué par le **Bouclier**. La valeur de combat d'un joueur qui joue une carte **Bouclier** (le symbole apparaît derrière la valeur de la carte dans l'élément Feu ou Terre) n'a pas besoin d'être au moins égale à celle de son adversaire : elle peut être moindre. La valeur figurant dans le **bouclier** compte dans la nouvelle annonce de valeur faite par le joueur. - **Les cartes Bouclier permettent d'abaisser la valeur déclarée lors d'un combat.**



STOP

Quand un joueur joue une carte portant ce symbole, il ne peut plus en poser d'autres durant son tour. Il passe directement à la phase suivante, l'annonce de la valeur de combat.



RETOUR



Si, lors de la phase du début du tour, un joueur a des cartes actives avec le symbole Retour, il peut les reprendre en main. **Il peut les garder pour plus tard ou les rejouer à la phase appropriée du même tour.**



Exception : cette exception existe afin d'éviter que les deux joueurs jouent toujours les mêmes cartes. Si un joueur constate que son adversaire possède déjà un Personnage actif avec le symbole Retour, il ne peut pas reprendre en main son propre Personnage Retour.

Les symboles suivants ne figurent pas sur les cartes du jeu de base (sauf un, Paire, chez les Vulca, mais seul il n'a pas d'effet). Ils apparaissent dans les recharges de peuple disponibles séparément et la lecture des explications ci-dessous ne s'impose donc pas si vous possédez uniquement le jeu de base.

HEAUME



Le peuple des Aqua possède des cartes avec ce symbole. Les cartes Heaume actives dans les aires de combat ou de soutien sont protégées de toute forme de manipulation par l'adversaire. Celui-ci ne peut pas les **ignorer**, les défausser ou réduire leur valeur de combat. Une carte inactive avec le symbole Heaume suit les règles habituelles.



LIBRE

Le symbole Libré permet de s'affranchir de la contrainte consistant à ne jouer qu'une carte Personnage et une d'Amélioration ou de Soutien par tour : une carte Libré peut être jouée en sus (mais toujours à la phase correspondante). Les Personnages, Améliorations ou Soutiens Libres peuvent aussi être joués lors du tour inaugural d'un combat. Une carte Libré d'un type donné (par exemple Amélioration) ne peut pas être jouée lorsqu'une carte active de l'adversaire prohibe le jeu de ce type de cartes. Il est possible de jouer un Personnage Libré comme premier et seul Personnage de son tour.





PAIRE

Si un joueur a en main deux Personnages dont le nom commence par le même mot et qui possèdent tous deux le symbole Paire, alors il peut les jouer en même temps au lieu de rien poser qu'un seul. Les deux Personnages sont posés l'un sur l'autre, un peu décalés, de façon à pouvoir voir leurs valeurs, symboles et Pouvoirs.



La même règle est valable pour les Améliorations dont le nom commence par le même mot et qui possèdent toutes deux le symbole Paire.



GANG

Les Personnages du peuple des Khind sont répartis en quatre bandes, signalées par un symbole Gang de couleur différente. Les noms des membres d'une même bande commencent tous par le même mot. Lors de la phase des Personnages, un joueur peut jouer autant de Personnages qu'il le souhaite, à condition qu'ils possèdent tous un symbole Gang identique. Il peut étoffer sa bande lors de ses tours suivants en posant d'autres cartes marquées du même symbole Gang.

Si un joueur a joué un ou plusieurs Personnages du même gang lors des tours précédents et s'il n'y a pas d'autres cartes (des Personnages n'appartenant pas à ce gang ou des Améliorations) actives dans son aire de combat, alors il peut compléter son Gang en jouant une ou plusieurs cartes Personnages appartenant au même Gang que celui déjà joué. Il pose les nouvelles cartes du Gang un peu décalées par-dessus les autres, de façon à ce que les valeurs, les symboles et les pouvoirs spéciaux restent visibles. Pour que le Gang reste actif, il faut ajouter au moins un nouveau Personnage du même Gang chaque tour.



Quelques règles particulières

Les Pouvoirs des cartes prévalent toujours sur les règles de ce livret. Quand un joueur joue une carte avec un Pouvoir, il lit ce dernier à haute voix. Souvenez-vous que les Pouvoirs sont formulés de telle manière qu'ils s'appliquent à la situation du moment. « Je » indique toujours le joueur qui joue la carte.

« Tu » son adversaire.

Les cartes avec des Pouvoirs qui permettent d'ignorer d'autres cartes (ou leurs symboles ou Pouvoirs) prévalent sur toutes les autres cartes, à l'exception de celles protégées par un Heaume. Lorsqu'une carte est ignorée, on ne tient compte ni de sa valeur, ni de son symbole, ni de ses Pouvoirs. Les cartes qui commencent par « Tu ne peux... » prévalent en second sur toutes les autres, après celles qui permettent d'ignorer.

Ci-dessous sont expliquées certaines situations spéciales. Il est inutile de lire ceci avant de les rencontrer.

1. Quand un Pouvoir interdit de jouer un type de carte, il n'est pas possible d'en poser quand même de ce type, même si la carte en question permettrait, une fois jouée, de lever cet interdit.
2. Si un joueur applique le Pouvoir de l'une de ses cartes actives à une autre carte active et que celle-ci est défaussée ou modifiée par son adversaire, le joueur peut reporter le Pouvoir en question sur une autre carte active. C'est toujours le joueur qui a posé la carte qui détermine comment elle est jouée.
3. Si un Pouvoir permet à un joueur de jouer autant d'Améliorations qu'il le souhaite, cela invalide la règle habituelle qui oblige à jouer soit une Amélioration soit un Soutien et en conséquence le joueur peut aussi jouer un Soutien durant le même tour. La même exception de règle s'applique si un Pouvoir permet de jouer plusieurs Soutiens : le joueur peut alors aussi poser une Amélioration.
4. Si un Pouvoir demande à ce qu'une action soit effectuée, celle-ci doit l'être. Si cela ne s'avère pas possible, il faut pousser l'action aussi loin que possible. Certaines cartes permettent d'agir ou bien de se retirer du combat ou de déplacer un dragon : dans ce cas il faut soit appliquer le Pouvoir dans son intégralité, soit renoncer à le jouer.
5. Si une carte demande la défausse d'une valeur de combat en Feu ou en Terre, il n'est pas possible de défausser plus de cartes que celles nécessaires à la satisfaction du Pouvoir. Si plusieurs cartes demandent la défausse de valeurs en Feu ou Terre, il faut répondre aux conditions de chaque Pouvoir séparément.

6. Si un joueur a la possibilité de défausser des cartes d'une valeur donnée dans un élément (par exemple 8 Feu) pour gagner un dragon, seule la valeur imprimée sur les cartes compte, d'éventuelles modifications ne sont pas comptabilisées.
7. Si plusieurs Pouvoirs modifient les valeurs de Feu ou de Terre d'autres cartes, on prend d'abord en compte les modifications positives avant de comptabiliser les modifications négatives.
8. Certaines cartes obligent les joueurs à révéler leur main. Dans ce cas, le joueur pose ses cartes faces visibles devant lui. Elles restent là jusqu'à ce qu'il les ait toutes jouées. Les cartes qu'il pioche par la suite viennent de nouveau normalement dans sa main, mais les cartes visibles comptent toujours dans le total de ses cartes. Si son adversaire a le droit de piocher une carte parmi les siennes, il peut en choisir une parmi celles posées faces visibles.
9. Les joueurs sont invités à s'assurer que les cartes sont bien battues. Il est particulièrement important que les Actions du Leader et les cartes Paire et Gang soient bien réparties. Quand un joueur bat ses talons de pioche ou de défausse, son adversaire peut demander à les couper ou à les battre lui-même – sans regarder les cartes bien sûr.
10. Durant une partie, les cartes d'un joueur sont soit dans sa main, soit posées de son côté du plateau de jeu. Les jeux des deux joueurs ne sont jamais mélangés. Un joueur peut compter les cartes présentes dans son aire de combat ainsi que celles de sa pioche. Il peut demander ces renseignements à son adversaire, ainsi que le nombre de cartes que celui-ci a en main. Il n'est pas possible de consulter ni de compter les cartes Action du Leader et celles de la défausse, en dehors des cartes qui sont posées au sommet de ces talons et qui sont les seules visibles.
11. Si un joueur joue des cartes au lieu de se retirer du combat, mais qu'il s'aperçoit ensuite qu'il ne peut au moins évaluer la valeur de son adversaire, on distingue deux cas. Premier cas, aucune nouvelle carte n'a été posée ou piochée : le tour est rejoué en sens inverse, jusqu'à la phase de retrait. Deuxième cas : de nouvelles cartes ont été jouées : la partie s'arrête, le joueur fautif est déclaré perdant et son adversaire gagne le maximum possible de cristaux, soit quatre.



Les jeux personnalisés

Chaque jeu de peuple est pré-élaboré et prêt à jouer. Toutes les cartes portent en bas à gauche l'initiale du peuple auquel elles appartiennent.

Dès que les joueurs ont quelque expérience du jeu, ils peuvent se lancer dans l'élaboration de jeux personnalisés en suivant les règles résumées sur les cartes Leader.

- ☛ Chaque jeu doit comprendre exactement 30 cartes (hors le Leader).
- ☛ Toutes les cartes doivent être différentes.
- ☛ Le jeu peut inclure n'importe quelle carte du peuple choisi.
- ☛ Les cartes n'appartenant pas au peuple choisi doivent représenter un maximum de 10 lunes.

Attention : des cartes futures sont susceptibles de modifier ces règles.

Au début de la partie, les deux joueurs choisissent en secret le Leader d'un de leurs jeux puis le dévoilent en même temps. Si la partie se joue en plusieurs manches, le procédé est recommencé à chaque fois. Le vainqueur est le premier joueur à obtenir au moins cinq cristaux.

Important : chaque joueur peut demander avant le début de la manche à compter les cartes du jeu de son adversaire afin de s'assurer qu'il en a bien 30. De même, le perdant peut vérifier que le jeu du vainqueur est bien conforme aux règles d'élaboration définies par le Leader. Si un jeu n'est pas réglementaire, la victoire est annulée.

Variante

Cette variante nécessite l'accord des deux joueurs. Après avoir tiré leurs six cartes de départ, les joueurs peuvent en rejeter sur leur talon de pioche autant qu'ils veulent. Puis la pioche est battue à nouveau, et les joueurs complètent leur main jusqu'à avoir six cartes.



L'auteur : Reiner Knizia est l'un des auteurs de jeu les plus célèbres au monde. Il a publié plus de deux cents jeux, dans de nombreux pays. Parmi ses jeux récents figure entre autre son excellente adaptation du Seigneur des Anneaux.

L'auteur remercie David Farquhar et Kevin Jacklin pour leurs substantielles contributions à la création du monde de Blue Moon. L'auteur tient aussi à remercier tous les joueurs qui ont testé le jeu, et en particulier Jon Blackwell, Chris Dearlove, Matthew Dodkins, Martin Higham et Les Murrell.

Illustrations :

Hoax, Mutants, plateau de jeu : Franz Vohwinkel, **Vulca**: John Matson, **Mimix**: Todd Lockwood, **Esquisses Mimix**: Raimundo Pousada, **Flit**: Jim Nelson, **Klind**: Scott M. Fischer, **Terrah**: Daren Bader, **Pillar**: Michael L. Phillippi, **Aqua**: Lars Grant-West

Direction artistique et graphismes : Imelda et Franz Vohwinkel

Conception des dragons : Franz Vohwinkel

Logo Blue Moon : studio graphique Krüger, Claus Stephan

Rédaction : TM-Spiele

TILSIT

Parc de l'Événement
1, allée d'Elisat
91165 Lanyjumeau Cedex
France

Traduction de la version française : TILSIT Team

Fabrique en Allemagne.

Infos en direct : www.tilsit.fr

© TILSIT Éditions 2004 pour la version française

TILSIT Éditions a obtenu le plus grand prix de la sélection et de la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu.
Néanmoins, nous ne pouvons garantir vos impressions et vos droits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

Blue Moon est une marque déposée de Kosmos Verlag.
© 2004 Kosmos Verlag. Tous droits réservés.

Phases du tour

- Début du tour
- ACTION DU LEADER
- Retrait du combat ?
- PERSONNAGE
- AMÉLIORATION OU SOUTIEN
- Annonce de la valeur de combat
- Compléter sa main
- Fin du tour

AIRES DE COMBAT

AIRES DE COMBAT



Phases du tour

- Début du tour
- ACTION DU LEADER
- Retrait du combat ?
- PERSONNAGE
- AMÉLIORATION OU SOUTIEN
- Annonce de la valeur de combat
- Compléter sa main
- Fin du tour