

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 (Bourgogne du sud), 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**

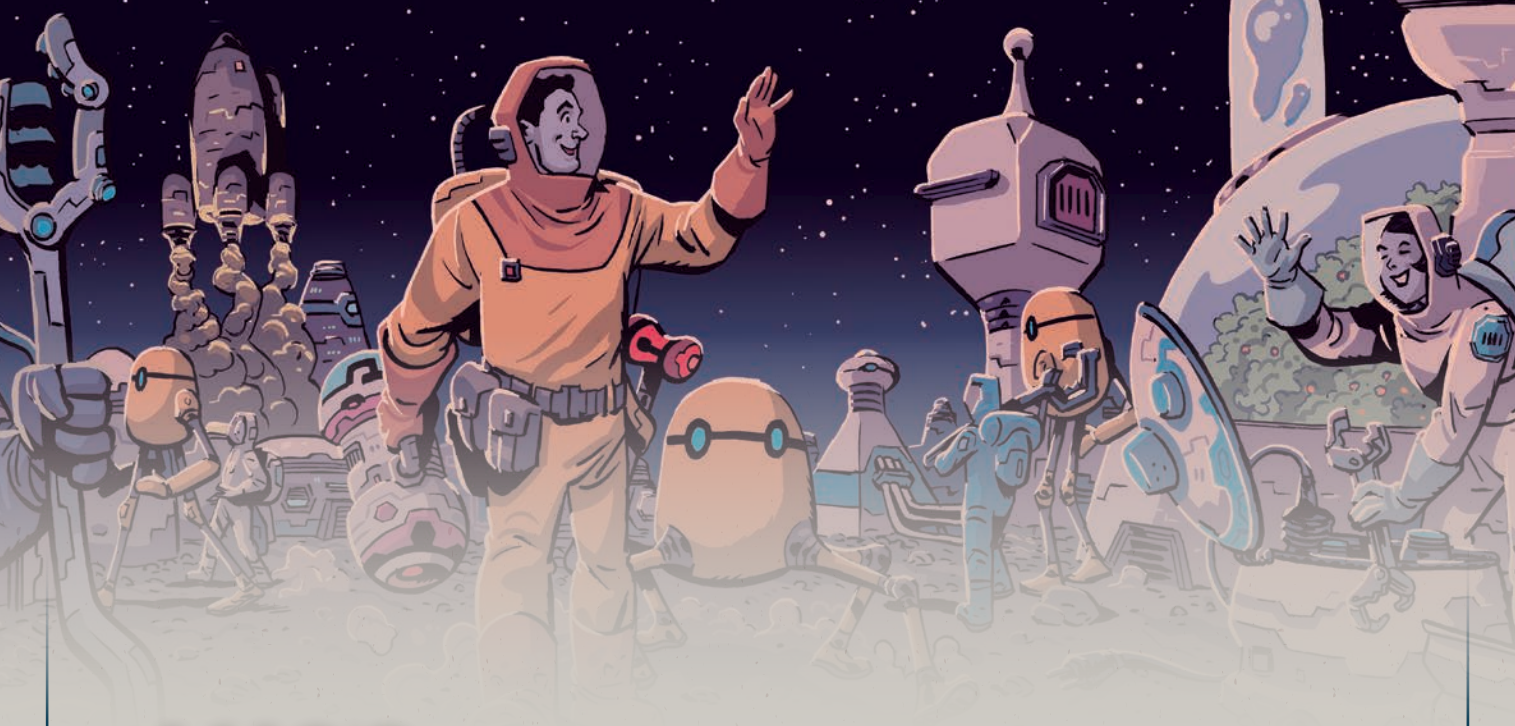
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





LUNA capital

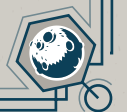
La colonisation de la Lune n'est plus l'apanage de la science-fiction : aujourd'hui, en 1977, c'est un projet tout à fait viable. Hommes d'affaires et entreprises sont désireux de financer l'installation humaine et de récolter les premiers les contrats de la nouvelle colonie.

Toute sorte de pionniers ont voyagé jusqu'au satellite dans l'espoir d'initier la fondation d'une colonie viable, animés par l'ambition d'établir un mode de vie prospère pour l'humanité... et de vendre aux autres colons tout ce dont ils auront besoin pour vivre heureux sur LUNA Capital !

Les joueurs incarnent divers groupes de colons (ingénieurs, scientifiques, exo-agriculteurs, mineurs, etc.) qui devront arranger au mieux la construction d'installations essentielles sur les lieux les plus appropriés. La récompense n'est pas des moindres : l'accord signé par tous les états colonisateurs stipule que la station lunaire qui sera à la fois la plus fonctionnelle et la plus impressionnante deviendra la capitale de la nouvelle colonie.

En 12 tours, les joueurs auront accès à diverses livraisons sur plans (cartes Construction), sur lesquels ils bâtiront différents projets (tuiles Projet, parmi lesquels Serres lunaires, Modules d'habitations, etc.) qu'ils poseront sur leur zone de jeu, appelée « Colonie ».

À la fin du 12^e tour, les scores seront décomptés et l'Autorité de Colonisation lunaire désignera la colonie la plus prospère, qui deviendra la capitale lunaire, le lieu préféré de 9 habitants de la Terre sur 10.





MISE EN PLACE

A

Séparez les **cartes Construction** des **cartes Concession**. Puis, séparez ces dernières entre **Concessions à Court-terme** et **Concessions à Long-terme**. Mélangez séparément ces 3 piles et placez-les face cachée.

B

Distribuez à chaque joueur 3 cartes Construction aléatoire, 1 carte Aide de jeu ainsi qu'une **tuile Sponsor** et les 3 **jetons Identification** correspondants. Ils placent la tuile Sponsor devant eux pour indiquer leur couleur.

C

Posez le plateau face recto visible (voir Contenu page 4) sur la table. Placez une carte Construction face visible sur chacune des 4 cases et posez la pile de cartes Construction face cachée dans le **distributeur de cartes**, d'un côté du plateau. Placez le **marqueur Livraison récente** sur la carte Construction la plus proche de la pile.

D

Piochez une carte Concession à Long-terme et deux cartes Concession à Court-terme et placez-les face visible au-dessus de la rangée de cartes Construction afin qu'elles soient bien en vue. Laissez les **jetons Robot sélénite** et **Redistribution logistique** dans la réserve, accessible à tous.



E

Séparez les **tuiles Projet** en groupes distincts, selon les **Phases** indiquées au verso.

**F**

Remettez dans la boîte les tuiles possédant un nombre de points (dans le coin supérieur droit) égal ou supérieur au nombre de joueurs. Ainsi, pour deux joueurs, ôtez les tuiles possédant 2 ou 3 points ; pour trois joueurs, ôtez celles possédant 3 points ; pour quatre joueurs, n'ôtez aucune des tuiles.



Mélangez séparément chaque groupe de tuiles Projet. Laissez les Phases B et C sur le côté et prenez les **Phase A**. Posez-en une face visible sous chaque carte Construction du plateau, puis placez la pile restante face cachée dans la **Tour Projet**.

G

Le tour de jeu se déroule en sens horaire. Cependant, une fois le marqueur **Premier joueur** distribué selon les modalités de votre choix, chaque joueur peut échanger une des cartes Construction de sa main contre une des 4 présentes sur le plateau, en commençant par le joueur situé à droite du premier joueur, puis le joueur à sa droite, etc. (en sens antihoraire).



CONTENU

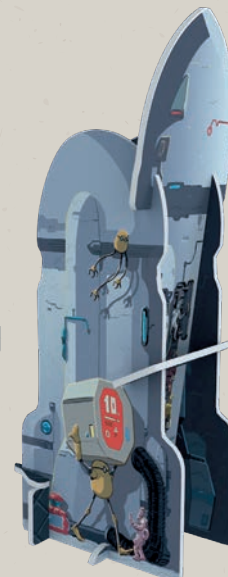


68 CARTES CONSTRUCTION



24 CARTES CONCESSION + 4 CARTES AIDE DE JEU

15 Concessions à Court-terme - 9 Concessions à Long-terme et 4 Aides de jeu



1 TOUR PROJET



1 DISTRIBUTEUR DE CARTES



4 TUILES SPONSOR



8 JETONS
ROBOT SÉLÉNITE



12 JETONS IDENTIFICATION
3 par Sponsor



1 MARQUEUR
PREMIER JOUEUR



165 TUILES PROJET
55 tuiles Phase A, 55 tuiles Phase B et 55 tuiles Phase C



1 JETON LIVRAISON
RÉCENTE



1 BLOC SCORE



4 JETONS
REDISTRIBUTION LOGISTIQUE



1 PLATEAU RECTO-VERSO
Mode solo au verso





CONSTRUISONS LUNA CAPITAL !

Au cours de nos parties, nous utiliserons régulièrement les tuiles Projet ci-dessous. Familiarisez-vous avec celles-ci avant d'approfondir le déroulement du jeu. Si vous souhaitez en savoir plus sur le décompte final des scores, rendez-vous page 10.



SYSTÈMES VITAUX



COLLECTEURS ET CONDENSEURS



Collecteur d'hydrogène



Collecteur d'oxygène



Condenseur d'eau

Toute Colonie lunaire souhaitant subsister plus de cinq minutes doit rationaliser le fonctionnement de ses Collecteurs d'hydrogène et d'oxygène, ainsi que de ses Condenseurs, qui combinent ces deux éléments pour créer de l'eau.

SCORE : Chaque type de Système vital est décompté séparément : le plus grand ensemble de tuiles adjacentes de chaque type est comptabilisé.



SERRES



Serre de poires



Serre de pommes



Serre de citrons



Serre diversifiée

Si nous souhaitons voir nos colons arpenter les chemins lunaires, il va falloir leur remplir la panse ! Pour ce faire, il nous faut assurer la maîtrise de la production des fruits suivants, les plus adaptés aux technologies spéciales développées pour le substrat lunaire : poires, pommes et citrons.



SCORE : Le plus grand ensemble de Serres adjacentes est comptabilisé dans le décompte final des Systèmes vitaux. **De plus,** chaque set complet des trois couleurs de Serres présent dans une Colonie donne des points au joueur (la Serre diversifiée fonctionne comme un joker).



CONSTRUCTIONS



MODUL'HAB (MODULES D'HABITATION)



♦ x



♦ x



♦ x



♦ x



♦ x

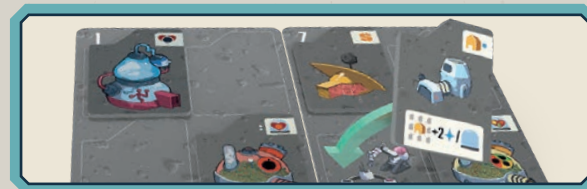
Ces constructions mobiles hébergent les techniciens durant leur séjour sur la Lune. Il convient de minimiser leurs déplacements en positionnant ces Modul'hab à proximité des structures de spécialisation des employés.



SCORE : Les joueurs reçoivent 2 ♦ par projet du type indiqué sur chacun des 8 Emplacements qui l'entourent (10 si le Modul'hab est bâti sur un Emplacement double).



· PEUT ÊTRE PLACÉ SUR UN ÉCHAFAUDAGE LUNAIRE ·



Lorsque vous placez ce Modul'hab (sur un Échafaudage lunaire ou sur un Emplacement constructible), il vous rapportera 2 ♦ par Serre alentour. Dans cet exemple, il rapportera 4 ♦.




COMPLEXES RÉSIDENTIELS



Ces structures sont bâties pour les familles installées sur la Lune de manière permanente. Elles hébergent magasins, discothèques, cinémas

et toutes sortes d'autres divertissements. Les appartements de ces Complexes se vendent bien mieux si la Colonie possède suffisamment d'Agences commerciales et si les Modul'hab se trouvent à proximité, afin qu'ingénieurs et scientifiques puissent intervenir rapidement.

SCORE : Les joueurs reçoivent 1  par projet du type indiqué se situant sur l'ensemble de leur Colonie.

• PEUT ÊTRE PLACÉ SUR UN ÉCHAFAUDAGE LUNAIRE •



TERRAINS D'ALUNISSAGE



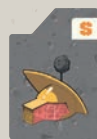
Les connections à la Terre sont essentielles aux habitants de la Lune, afin qu'ils puissent accueillir leurs proches venus leur rendre visite depuis la vieille planète ! Bien sûr, les Terrains d'alunissage servent également pour la logistique générale : réception de ressources et de biens ainsi que hubs interstellaires pour vaisseaux en route vers les recoins du système solaire, voire pour l'espace lointain.

RÈGLE : Lorsque cette tuile Projet est posée, le joueur pioche immédiatement 3 cartes Construction, en conserve 1 et remet les 2 autres en bas de la pile.

• PEUT ÊTRE PLACÉ SUR UN ÉCHAFAUDAGE LUNAIRE •



AGENCES COMMERCIALES



Le développement d'une Colonie lunaire est plus que stimulant, mais encore faut-il que les gens l'habitent, sans quoi l'entreprise s'avèrera être un échec. Aux familles désireuses de s'installer dans de spectaculaires propriétés lunaires, nous offrons une tasse de café et dévoilons notre argumentaire basé sur des paysages dépassant l'entendement terrestre.

SCORE : Chaque Agence commerciale sur la Colonie du joueur lui rapporte 2 .

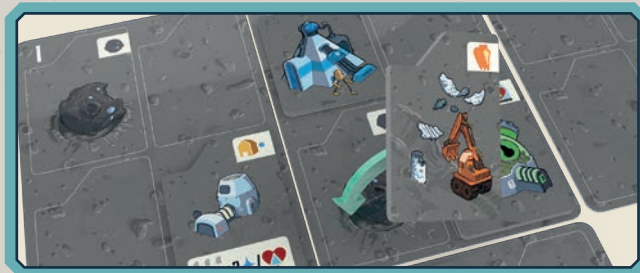


DÉMOLITION



Il faut parfois se rendre à l'évidence : les plans ont changé et ne collent plus aux prévisions ! Mais pas de problème, une intervention rapide de l'équipe de démolition remet les compteurs à zéro et la construction peut repartir de plus belle.

RÈGLE : Cette tuile Projet peut être placée sur tout Emplacement de la Colonie. Elle recouvre alors toute tuile ou élément imprimé sur la carte : Échafaudage lunaire, Météorite, etc. L'Emplacement est désormais considéré comme constructible et pourra être occupé par une nouvelle tuile Projet.

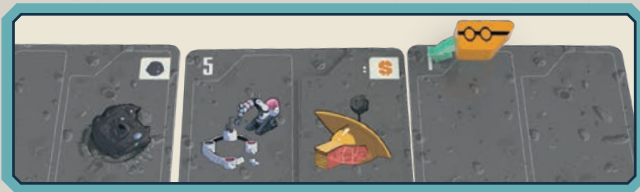


ROBOTS SÉLÉNITE



Ces petits personnages sont essentiels à la construction d'une Colonie lunaire. Ils se déplacent avec dextérité sur le terrain et nous aident à concevoir les plans des installations. Bref, ils sont efficaces et sécurisants.

RÈGLE : Lorsqu'une tuile marquée d'un symbole Robot sélénite est posée, le joueur prend le nombre correspondant (1 ou 2) de jetons Robot sélénite dans la réserve et les place sur sa carte Sponsor. Au cours des tours suivants, lorsque le joueur placera une carte Construction dans sa Colonie, il pourra recouvrir le numéro de celle-ci d'un jeton Robot sélénite afin de l'émanciper de la règle obligeant ces cartes à être posées selon une suite croissante. Les autres règles de placement restent cependant en vigueur.



MÉTÉORITES



Les Météorites peuvent être un adversaire redoutable lors de l'aménagement d'une Colonie, mais elles ne sont pas dénuées d'un certain intérêt scientifique. En effet, elles peuvent parfois receler des métaux inconnus, des éléments exogalactiques ou encore des traces de vie extraterrestre. Mais bon, la plupart du temps, ça reste des rochers cosmiques sans grand intérêt...

SCORE : En fonction du nombre de Météorites et de joueurs, les ✨ sont attribués selon la règle page 11.

REDISTRIBUTION LOGISTIQUE



Il faut parfois utiliser son influence de sponsor pour s'assurer la réussite... et les ressources nécessaires pour devenir la capitale lunaire.

RÈGLE : Lorsqu'un joueur prend cette tuile, il la place sur un Emplacement constructible de sa Colonie, prend 1 jeton Redistribution logistique de la réserve et place celui-ci sur sa tuile Sponsor. À partir du tour suivant, il peut défausser celui-ci au début de son tour, avant d'avoir sélectionné ses cartes et tuiles, afin d'échanger la position de deux tuiles Projet sur le plateau.





DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en 3 Phases (A, B et C) de 4 tours chacune. Les joueurs y jouent l'un après l'autre, pour un total de 12 tours par partie.

TOUR DU JOUEUR

Un tour se déroule toujours en sens horaire, en commençant par le 1^{er} joueur. Au cours de la partie, chaque joueur créera sa **Colonie** en installant des rangées de cartes Construction devant lui. Chaque **carte Construction** présente plusieurs **Emplacements constructibles**. En plaçant des **tuiles Projet** sur ces Emplacements, les joueurs améliorent leur Colonie et gagnent des Points de Victoire.

Au début de son tour, le joueur prend une des quatre combinaisons disponibles de carte Construction et de tuile(s) Projet située(s) dessous. Il ajoute la carte à sa main et laisse la ou les tuile(s) devant lui. Si le joueur prend la combinaison portant le **marqueur Livraison récente** (le dernier tiré), il doit défausser une carte de sa main en la replaçant au bas de la pile Construction.

Jouer une carte Construction. Le joueur doit désormais sélectionner 1 des cartes Construction de sa main (composée de ses cartes précédentes plus de sa nouvelle carte) et la placer face visible sur sa Colonie. Le placement de sa carte doit respecter les **4 conditions suivantes** :



1 Elle ne peut pas recouvrir une autre carte ni subir une quelconque rotation : le numéro de la carte doit être visible en haut à gauche de celle-ci.

2 Chaque carte doit être placée de manière adjacente et non-diagonale à l'une des cartes Construction placées précédemment. Au moins **deux des coins de la nouvelle carte doivent toucher deux coins d'une carte existante**. Une fois une carte placée sur une Colonie, elle ne peut être ni déplacée, ni réarrangée.

3 La Colonie d'un joueur ne peut accueillir **que 3 rangées maximum**. Cependant, ces rangées ne connaissent pas de limite de longueur et ne sont pas tenues d'être équivalentes.

4 Les cartes Construction sont numérotées de 1 à 10. Dans une même rangée, **ces numéros doivent progresser de gauche à droite, sans répétition** (voir illustration sur la boîte). Tout en respectant les 3 règles précédentes, si le joueur ne peut respecter cette dernière règle, il devra placer sa nouvelle carte face cachée, ce qui en masquera le numéro. Le joueur ne pourra alors pas y placer de tuile Projet.

Jouer ses tuiles Projet. Une fois posée sa carte, le joueur doit placer toutes les tuiles Projet ramassées lors de ce tour. Il peut les placer sur tout Emplacement constructible de sa Colonie, et pas nécessairement sur la carte qui vient d'être posée (lors du 1^{er} tour, bien sûr, il n'y pas le choix)

Chaque tuile doit être placée sur un Emplacement constructible vierge, ne contenant ni tuile Projet ni bâtiment d'aucun type. Certaines cartes Construction contiennent déjà leurs propres Projets pré-bâties, qui sont alors considérés de manière similaire à des tuiles Projet placées ultérieurement.

Certains Emplacements constructibles sont plus grands que d'autres. Néanmoins, ces « Emplacements double » ne peuvent accueillir qu'une seule tuile Projet.



Il existe deux exceptions à ces règles. Ces deux types de tuiles peuvent être placés sur d'autres éléments du jeu :



Tuiles Construction 1 peuvent être placées sur des Emplacements constructibles ou sur des Échafaudages lunaires 1 imprimés sur les cartes.

Tuiles Démolition 2 peuvent être placées sur tout type d'élément et rendre l'Emplacement à nouveau constructible.

Certaines tuiles Projet délivrent des **jetons Robot sélénite** ou **Redistribution logistique**. Ces jetons sont placés sur la tuile Sponsor du joueur jusqu'à leur utilisation.



Lorsque son **tour est fini**, le joueur pioche une nouvelle carte Construction de la pile et la place face visible sur la case vide du plateau. Il prend également de la Tour un nombre de tuiles Projet équivalent au numéro du tour actuel (1, 2, 3 ou 4) et les place sous la carte Construction. Puis, il place le marqueur Livraison récente sur cette nouvelle combinaison.

Si le prochain joueur sélectionne cette combinaison, il doit défausser une des cartes de sa main (voir ci-dessus).

Ceci fait, c'est au tour du joueur suivant en sens horaire.

FIN DU TOUR

Lorsque tous les joueurs ont joué leur tour, **une tuile supplémentaire est ajoutée** à chaque combinaison de carte et tuiles.

Ainsi, chaque carte Construction est associée à :

- 1 tuile Projet au début du 1^{er} tour ;
- 2 tuiles Projet au début du 2^e tour ;
- 3 tuiles Projet au début du 3^e tour ;
- 4 tuiles Projet au début du 4^e tour.

À la fin du 4^e tour, la Phase actuelle prend fin.

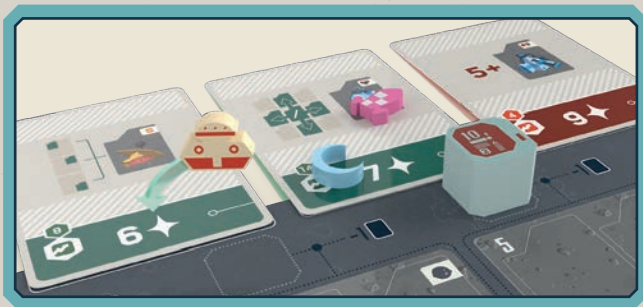


Une troisième tuile est placée au début du 3^e tour.

FIN DE PHASE ET CONCESSIONS

À la fin de chaque Phase, avant le début du tour suivant, les joueurs vérifient s'ils ont atteint les prérequis pour chacune des Concessions encore disponibles.

Chaque joueur qui aurait rempli les prérequis pour une ou plusieurs Concessions place un jeton Identification sur celles qui ne **contiennent pas déjà de jeton d'un tour précédent**. Il est possible que plusieurs joueurs revendiquent la même Concession, mais seulement à la fin de la même Phase. Une fois qu'une Concession possède au moins 1 jeton Identification, aucun autre joueur ne peut y déposer de jeton au cours d'une Phase suivante. Pour plus de détails sur les Concessions, voir page 12.



Une fois 4 tours joués, une nouvelle Phase débute. Les cartes Construction restent sur le plateau (il doit toujours y en avoir quatre disponibles au début de chaque tour). Retirez les tuiles Projet restantes de la Tour et du plateau et remettez-les dans la boîte. Prenez les tuiles Projet de la Phase suivante et placez-les aléatoirement **une** sous chaque carte Construction, puis placez les autres sur la Tour Projet. Le marqueur Premier joueur passe alors au joueur suivant.

DÉCOMPTE DES POINTS

À la fin de la Phase C, la partie prend fin et les joueurs calculent leurs Points de Victoire ✦ selon les règles suivantes. Pour les informations détaillées des tuiles Projet, retournez page 5.

+ ❤️ ↔ + 🧠 ↔ SYSTÈMES VITAUX

Il existe **quatre types** de Systèmes vitaux nécessaires à la vie sur la Lune : **Collecteurs d'hydrogène** ▲, **Collecteurs d'oxygène** ■, **Condenseurs d'eau** ◆, et **Serres** ☀️ (qu'importe le type de fruit cultivé).

Pour chacun de ces types de projet, le joueur identifie le **plus grand ensemble** de tuiles adjacentes, puis se réfère au tableau ci-dessous et marque le nombre de PV (✦) indiqués :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
1✦	3✦	6✦	10✦	15✦	20✦	25✦	30✦	35✦	40✦

🍏 + 🍎 + 🍋 SERRES

En plus de rapporter des points en tant que Systèmes vitaux, les Serres génèrent leurs propres PV. Chaque joueur compte le nombre de sets complets (poires 🍏, pommes 🍎 et citrons 🍋) présents sur sa Colonie et gagne **5/12/22 ✦ pour 1/2/3 sets complets**.

Les Serres d'un même set ne sont PAS obligatoirement adjacentes. Les Serres diversifiées 🍏🍎 peuvent être comptabilisées une fois par le joueur comme fruit au choix (comme un joker).



MÉTÉORITES

Comptez le nombre de Météorites 🌠 accumulées dans chaque Colonie. Les points sont attribués selon le nombre de joueurs et le nombre de Météorites possédées :

- 2-joueurs : 10 🌠 pour le possesseur majoritaire ;
- 3-joueurs : 10 🌠 pour le possesseur majoritaire et 2 🌠 pour le second ;
- 4-joueurs : 10 🌠 pour le possesseur majoritaire, 5 🌠 pour le 2^e et 2 🌠 pour le 3^e.

En cas d'égalité, l'ensemble des 🌠 disputés sont additionnés puis divisés entre les joueurs (arrondis à l'inférieur si nécessaire). Exemple : Dans une partie 3-joueurs, si 2 joueurs sont à égalité, ils reçoivent chacun 6 🌠 (10 + 2 divisé par 2 = 6).



AGENCES COMMERCIALES

Chaque Agence commerciale 💰 de la Colonie d'un joueur lui rapporte 2 🌠.



CONSTRUCTIONS

Chaque type de construction rapporte des PV selon ses propres conditions :

Chaque **Modul'hab** 🏠 rapporte 2 🌠 par tuile du type indiqué sur l'un des 8 Emplacements qui l'entourent (10 Emplacements si le Modul'hab est placé sur un Emplacement double).

Chaque **Complexe résidentiel** 🏡 rapporte 1 🌠 par tuile du type indiqué sur la Colonie du joueur.



CARTES EN MAIN

Chaque joueur reçoit 3 🌠 par carte Construction 🏠 présente dans sa main.



CONCESSIONS

Le total des 🌠 rapportés par chaque Concession revendiquée s'ajoute aux PV du joueur

Ceci fait, l'Autorité de Colonisation lunaire accumule les scores et **le joueur possédant le plus de 🌠 est déclaré vainqueur**. Sa Colonie devient alors la capitale LUNA, pour le plus grand plaisir de ses investisseurs et autres soutiens ! En cas d'égalité, le joueur possédant le moins d'échafaudages lunaires dans ses cartes Construction est déclaré vainqueur.

		35	
+ ❤️ 🌠		15	
+ ❤️ 🌠		10	
+ ❤️ 🌠		10	
+ 🌠 🌠		5	
🏠 + 🏠 + 🏠		0	
👤 + 🌠		8	
💰 x2 🌠		28	
🏠		0	
🏠		3	
🏠 x3 🌠		6	
🏠 + 🏠		120	

Cette table des scores note le résultat final de l'exemple exposé sur le dos de la boîte : Astro Burger finit la partie avec un score de 120 🌠.



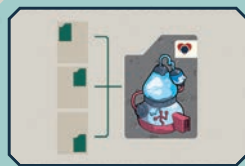
INFORMATIONS DÉTAILLÉES DES CONCESSIONS



Posséder 4 cartes
Construction disposées
de cette manière.

8

1



Posséder 3 cartes en
colonne avec au moins
1 Condenseur d'eau sur
chacune.

8

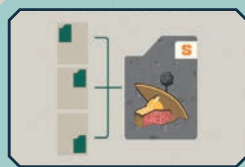
7



Finir une Phase sans
Échafaudage lunaire
visible sur la Colonie du
joueur.

8

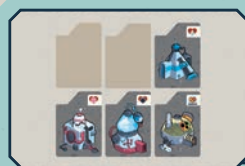
2



Posséder 3 cartes en
colonne avec au moins 1
Agence commerciale sur
chacune.

6

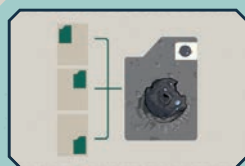
8



Posséder au moins 4 Systèmes
vitaux différents placés de
manière adjacente. Qu'importe
le fruit cultivé, les Serres ne
comptent que pour 1 type de
Système vital.

8

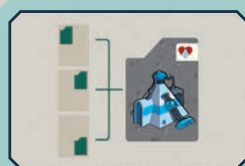
3



Posséder 3 cartes en
colonne avec au moins 1
Météorite sur chacune.

6

9



Posséder 3 cartes en
colonne avec au moins 1
Collecteur d'hydrogène
sur chacune.

7

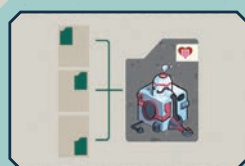
4



Posséder 3 Météorites
alignées (verticalement
ou horizontalement).

7

10



Posséder 3 cartes en
colonne avec au moins 1
Collecteur d'oxygène sur
chacune.

7

5



Posséder 3 Collecteurs
d'oxygène alignés
(verticalement ou
horizontalement).

6

11



Posséder 3 cartes en
colonne avec au moins
1 Serre (tout type) sur
chacune.

7

6



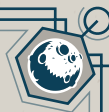
Posséder 3 Serres
(tout type) alignées
(verticalement ou
horizontalement).

6

12



À condition que le joueur parvienne à obtenir les prérequis à temps, les Concessions sont des contrats spéciaux garantissant un bonus conséquent à une Colonie en pleine expansion. Vous trouverez ici les explications détaillées des Concessions à Court et Long-terme.



	<p>Posséder 3 Collecteurs d'hydrogène alignés (verticalement ou horizontalement).</p> <p>○ 6 ♦</p> <p>13</p>	<p>5+</p>	<p>Posséder au moins 5 Collecteurs d'hydrogène.</p> <p>○ 9 ♦</p> <p>4</p>
	<p>Posséder 3 Condenseurs d'eau alignés (verticalement ou horizontalement).</p> <p>○ 7 ♦</p> <p>14</p>	<p>5+</p>	<p>Posséder au moins 5 Condenseurs d'eau.</p> <p>○ 10 ♦</p> <p>5</p>
	<p>Posséder 3 Agences commerciales alignées (verticalement ou horizontalement).</p> <p>○ 6 ♦</p> <p>15</p>	<p>4+</p>	<p>Posséder au moins 4 Agences commerciales.</p> <p>○ 8 ♦</p> <p>6</p>
	<p>Posséder moins de rangées de cartes que les autres joueurs.</p> <p>○ 10 ♦</p> <p>1</p>	<p>6+</p>	<p>Posséder au moins 6 Météorites.</p> <p>○ 9 ♦</p> <p>7</p>
<p>5+</p>	<p>Posséder au moins 5 Collecteurs d'oxygène.</p> <p>○ 9 ♦</p> <p>2</p>		<p>Posséder 8 cartes Construction disposées de cette manière.</p> <p>○ 10 ♦</p> <p>8</p>
<p>5+</p>	<p>Posséder au moins 5 Serres (tous types confondus).</p> <p>○ 10 ♦</p> <p>3</p>		<p>Posséder au moins 5 cartes Construction sur une même rangée.</p> <p>○ 10 ♦</p> <p>9</p>



MODE SOLO

Surprise ! Votre entreprise n'était pas la première à fouler la Lune du pied. Harrington & Sons, le consortium spécialisé dans la production de chapeaux de canotiers vous a damé le pion ! Ils ont recruté un Automate extrêmement efficace qui gère l'aménagement commercial à merveille : ils sont en passe de remporter le prix de la capitale sélénite. Affrontez l'élégant Automate d'Harrington & Sons et remportez la victoire !

Mettez en place une partie 2-joueurs en appliquant les modifications suivantes :

- Placez le plateau au verso, **côté solo**, où apparaissent 3 cases pour les cartes Construction.
- **Distribuez 3 cartes Construction** face visible à chaque joueur (vous et l'Automate). Si vous le souhaitez, vous pouvez échanger vos 3 cartes contre celles de votre adversaire. Puis, remettez ses cartes sous la pile.
- Ôtez la Concession à Long-terme suivante du jeu : « Posséder moins de rangées de cartes que les autres joueurs » ①.
- L'Automate n'aura pas de tuile spéciale ni de tuile Sponsor, donc pas non plus de jeton Identification.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous serez toujours le premier joueur. Votre tour se déroulera normalement, mais **vous apporterez une attention particulière aux Concessions** (voir « Décompte final » page suivante). À la fin de votre tour, et avant de réinstaller de nouvelles cartes et tuiles, l'Automate joue son tour.

TOUR DE L'AUTOMATE

Des deux combinaisons de cartes et tuiles restantes, l'Automate prendra toujours celle située le plus loin du distributeur de cartes et qui n'est pas recouverte du marqueur Livraison récente.

Placez sur le côté la combinaison de carte et de tuiles choisie par l'Automate. **Il ne pose pas de carte Construction ni de tuile Projet.** Il se contente de les empiler par types afin de faciliter le calcul de points ultérieur. Vous êtes autorisé à les consulter à tout moment. Une fois son tour fini, placez de nouvelles carte et tuile(s) selon les règles standard (sans oublier de replacer le marqueur Livraison récente) afin de préparer le tour suivant.

La partie s'achève à la fin des 3 Phases.



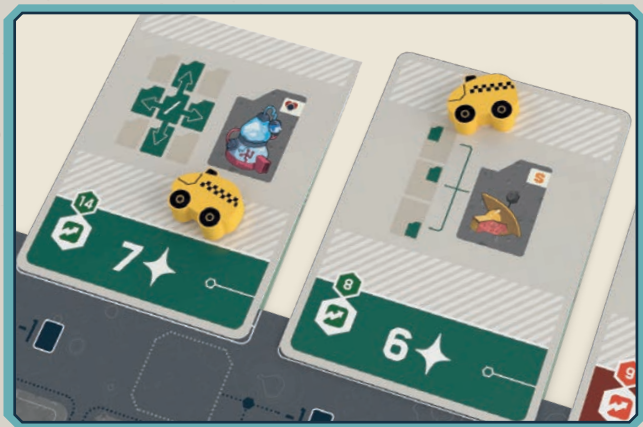
SCORE DU JOUEUR

Comptabilisez vos points selon les règles standard, en appliquant les modifications suivantes :

- Les **Concessions à Court-terme** 📈 rapportent la totalité de leurs points si elles sont revendiquées au cours de la Phase A. Elles valent la moitié de leurs points si revendiquées lors de la Phase B (arrondi au supérieur) et ne valent rien si revendiquées lors de la Phase C.
- Les **Concessions à Long-terme** 📈 rapportent la totalité de leurs points si elles sont revendiquées au cours des Phases A ou B. Elles valent la moitié de leurs points si revendiquées lors de la Phase C (arrondi au supérieur).

À la fin de chaque Phase, **lorsque vous revendiquez une Concession**, vous devez représenter sa valeur. Pour ce faire, marquez les Concessions revendiquées à l'aide de vos jetons Identification de la manière suivante :

- partie supérieure de la carte pour la totalité des points ;
- partie inférieure de la carte pour la moitié des points.



SCORE DE L'AUTOMATE

Le score de l'Automate comptabilise à la fois ses tuiles Projet et les projets imprimés sur ses cartes Construction.

- Systèmes vitaux** ❤️ : Comptabilisez l'ensemble de ses tuiles Projet et des projets présents sur ses cartes comme s'ils étaient tous adjacents.
- Serres** 🌿 : Comptabilisez normalement.
- Agences commerciales** 💰 : Comptabilisez normalement.
- Constructions** (Modul'hab 🏠 et Complexes 🏢) : Chaque bâtiment donne 5 ⬆ à l'Automate.
- Météorites** 🌠 : Comptabilisez normalement (10 ⬆ s'il a plus de Météorites que vous).
- Cartes en main** 📄 : Considérez que l'Automate a gardé ses 3 cartes du début en main : 9 ⬆.
- Concessions** 📈 : L'Automate revendique toujours les Concessions, et elles valent la totalité de leurs points.
- Tuiles spéciales** : (Démolition 🗑️, Redistribution logistique 🚚, Terrains d'alunissage 🌌) 2 ⬆ chacune.

Additionnez les scores et découvrez le vainqueur. En cas d'égalité, l'Automate d'Harrington & Sons est déclaré vainqueur.





Astro Burger : La chaîne de fast-food la plus populaire de la galaxie propose désormais sa gamme de burgers cosmiques sur la Lune : sodas, frites et surprises à gogo ! Profitez de notre parc à jeu zéro-gravité pour fêter l'anniversaire de vos enfants.



Immobilière Moon Paradise : Nous bâtissons votre demeure idéale dans l'espace, entièrement adaptée à vos envies. Venez visiter notre maison témoin, sa piscine et sa vue imprenable sur la Terre : l'endroit idéal pour l'épanouissement de vos enfants.



Luna Taxi : Employez au mieux votre temps en traversant l'espace urbain les doigts de pieds en éventail, un journal dans les mains, en respirant l'oxygène parfumé de nos rovers lunaires. Nos chauffeurs professionnels connaissent la surface de la Lune comme leur poche !



Croisière Space Royal : Nos fusées spatiales de luxe vous offriront un confort sans pareil lors de votre prochaine évasion lunaire. Passez des vacances bien méritées sur l'orbite du satellite et profitez des bienfaits d'un bain de vide dans votre suite privative.



CRÉDITS

AUTEUR : JOSÉ RAMÓN PALACIOS
ILLUSTRATEUR : ALBERT MONTEYS
CORRECTEUR : JAUME MUÑOZ
DESIGN GRAPHIQUE : MEEPLE FOUNDRY
3D, BOIS ET PLATEAUX : 86 FX
ÉDITEUR : DAVID ESBRI

DISTRIBUTION FRANCE : TRIBUO
TRADUCTION FRANÇAISE : THE RULEBOOK TRANSLATOR
ADAPTATION FRANÇAISE : HERUINE

DEVIR



Devir Iberia S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com



L'auteur souhaite remercier sa famille et ses amis pour leur soutien, ainsi que toutes les personnes qui ont essayé le jeu à son état embryonnaire.