

LIVRET DE RÈGLES

Une nouvelle ère audacieuse de l'exploration spatiale a commencé. De nombreuses factions se disputent le pouvoir dans cette nouvelle course à l'espace, et vous devez diriger l'une de ces équipes dans la compétition pour la colonisation de la Lune. Établissez votre colonie et développez-la en construisant des installations. Mettez à profit les cargaisons venues de la Terre. Recrutez des agents et envoyez-les infiltrer les Bases rivales, pour hâter votre expansion ou freiner la progression de vos concurrents.

Lunar Base est un jeu de cartes pour 2-6 joueurs. Votre but : établir la suprématie lunaire avant les autres joueurs. En agrandissant votre Base module par module, et en usant d'agents et d'Influence pour déstabiliser vos adversaires, vous aurez l'occasion d'y parvenir.

Pour les dernières informations, la FAQ et d'autres variantes de règles, rendez-vous sur lunarbasegame.com

Sommaire

Composants 1

Mise en place 5

Aperçu du jeu 9

Tour de jeu 11

Jouer des cartes Agent 11

Effectuer des actions 13

Vérifier l'arrivée des navettes (Shuttles) 15

Orbes (Orbs) 17

Payer les coûts 19

Actions 21

Exemple de tour 27

Fin de partie 31

Variante : Influences 33

Histoire 39

Composants

90 cartes au total, de ces types :



6 Stations



26 Agents



8 Influences



50 Modules



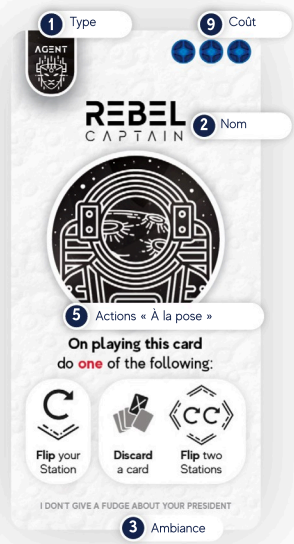
La boîte contient aussi **6 compteurs de crédits** et ce livret de règles.

COMMENT LIRE LES CARTES

1. Type de carte
2. Nom de la carte
3. Texte d'ambiance
4. Moitiés d'orbe (Orb)
5. Actions « À la pose de cette carte »
6. Actions principales (Main Actions)
7. Réalisations scientifiques
8. Colons
9. Coût de la carte







Mise en place

Pour vos premières parties, nous vous conseillons de ne pas utiliser les cartes Influence. Quand vous maîtriserez mieux le jeu, vous pourrez les ajouter ; voir pages 33–38 pour plus d'informations. Suivez ces étapes pour lancer votre partie :

1. Mélangez les cartes Station, puis distribuez au hasard une carte Station à chaque joueur, côté Terran Outpost visible. Les joueurs peuvent regarder l'autre face de leur propre carte Station. Retirez du jeu les cartes Station restantes, sans regarder leur autre face.

2. Mélangez les cartes Module et les cartes Agent pour former une pioche. Posez-la face cachée au milieu de la table. Laissez de la place à côté pour une défausse face visible.



3 Chaque joueur pioche (Draw) 3 cartes de la pioche et les prend en main. Elles restent secrètes pour les autres joueurs.

4 Distribuez 3 cartes de la pioche, plus 1 carte supplémentaire par joueur. Posez-les face visible entre les joueurs pour former l'étalage (Supply).

5 Donnez à chaque joueur un compteur de crédits réglé sur 3 crédits (Credits). Servez-vous du compteur pour suivre votre total de crédits.

Le joueur qui a fait le plus long voyage ces 30 derniers jours est le premier joueur : il joue le premier tour. Si plusieurs parties s'enchaînent, c'est le joueur à gauche du vainqueur qui commence. S'il y a eu plusieurs vainqueurs, c'est celui qui a fait le plus long voyage qui commence.



Aperçu du jeu

Chaque joueur joue un tour, en commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre. Cela continue jusqu'à ce qu'un joueur l'emporte en remplissant une ou plusieurs conditions de victoire.

Réunir 20 crédits (Credits) lunaires

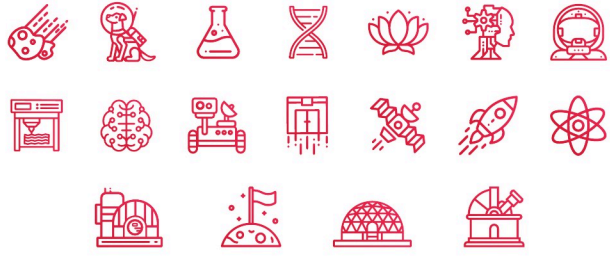
Loger 10 colons dans votre Base
(votre Station + vos Modules)

Obtenir 5 réalisations scientifiques différentes dans votre Base

Révéler 4 cartes Influence
de votre main à la fin de votre tour

Les colons et les réalisations scientifiques figurent sur les cartes Station et Module. Les crédits s'obtiennent de diverses façons. Les Influences sont un type de carte spécial, pour joueurs avancés.

Réalisations scientifiques du jeu



Tour de jeu

Pendant votre tour, effectuez ces 3 étapes dans l'ordre indiqué :

1. Facultatif : jouez autant de cartes Agent que vous voulez.
2. Effectuez **une** action principale (Main Action) parmi celles de votre Base.
3. Vérifiez l'arrivée des navettes (Shuttles).

Le tour passe ensuite au joueur suivant.

JOUER DES CARTES AGENT

Au début de votre tour, vous pouvez jouer autant de cartes Agent de votre main que vous voulez. C'est le seul moment où l'on peut jouer des cartes Agent.

Pour jouer une carte Agent de votre main, procédez ainsi :

1. Payez son coût (voir page 19).
2. Résolvez l'effet de la ou des actions illustrées.
3. Placez-la face visible sur la défausse.

Par exemple :

Double Agent peut être joué pour 2 crédits (Credits). Quand on la joue, les joueurs assis à côté de la cible choisie retournent (Flip) leur Station.



EFFECTUER DES ACTIONS

Les actions principales (Main Actions) figurent dans les encadrés des cartes. À chaque tour, choisissez-en une parmi celles de votre Base (p. ex. A B ou C). Effectuez les actions de l'encadré.

Ordre et imbrication de plusieurs actions :

- Si la carte vous demande d'effectuer **plusieurs actions**, effectuez-les de gauche à droite.
- Si une action consiste à **jouer une autre carte**, vous pouvez résoudre cette carte avant ou après avoir fini de résoudre la carte en cours.

Les différentes actions des cartes sont expliquées aux pages 21 à 26. Une action doit être effectuée, sauf indication contraire. Si une action **ne peut pas être menée à terme** (par exemple Défausser [Discard] depuis une main vide, Revendre [Resell] depuis un étalage [Supply] vide, etc.), faites-en le maximum.



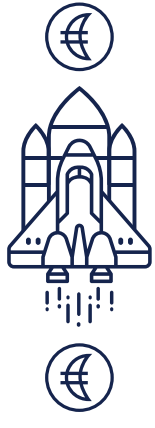
Les cartes à action principale ont toujours la moitié haute sur fond bleu : elles sont ainsi plus faciles à repérer !

VÉRIFIER L'ARRIVÉE DES NAVETTES

À la fin de votre tour, si l'étalage (Supply) ne contient plus ni Modules ni Agents, procédez ainsi :

1. Chaque joueur gagne 1 crédit (Credit) pour chaque orbe (Orb) jaune complet dans sa Base (y compris les orbes jaune-gris et les orbes gris joker ; voir page 17 pour les orbes).
2. Distribuez 3 cartes de la pioche à l'étalage, face visible. Distribuez 1 carte supplémentaire par joueur. Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.





Nouvelles cartes



2 JOUEURS	2 JOUEURS	3 JOUEURS
4 JOUEURS	5 JOUEURS	6 JOUEURS

Orbes (Orbs)

Vous gagnez des orbes en construisant des Modules sur votre Base et en retournant (Flip) votre carte Station.

- Certaines cartes montrent des orbes complets.
- De nouveaux orbes se forment à partir de moitiés d'orbe de même couleur quand vous construisez (Build) des Modules reliés à votre Base.

Les orbes gris sont des jokers et représentent n'importe quelle couleur. Relier une moitié grise à une couleur la fait prendre la couleur de la moitié à laquelle elle est reliée.

Exemples d'orbes :

1. Des moitiés rouge-gris forment un orbe rouge.
2. Des moitiés rouge-rouge forment un orbe rouge.
3. Des moitiés gris-gris forment un orbe gris joker.
4. Des moitiés bleu-bleu forment des orbes bleus.
5. The Oasis possède des orbes bleus et rouges.
6. Des moitiés jaune-gris forment un orbe jaune.



Payer les coûts

Pour jouer une carte Agent ou construire (Build) un Module, vous devez pouvoir en payer le coût. Le coût est le nombre d'orbes (Orbs) indiqué dans le coin supérieur droit de la carte. Une carte sans coût affiché se joue gratuitement.

- Le coût d'une carte est réduit par les orbes de même couleur de votre Base. Les orbes gris sont des jokers et représentent n'importe quelle couleur. Chaque orbe peut servir plusieurs fois par tour, mais une seule fois par carte.
- Le coût restant doit être payé en crédits (Credits).
- Vous ne pouvez pas jouer une carte dont vous ne pouvez pas payer le coût.

Par exemple : vous avez **2 orbes bleus** (issus de connexions) et **2 orbes rouges** (issus de votre carte Station).

1. Experimental Borehole n'affiche aucun orbe comme coût : elle se joue gratuitement.
2. Le coût de Mormon Scientist est réduit à 0 : elle se joue gratuitement.
3. Space Elevator coûte 2 crédits à jouer.



BASE DU JOUEUR



MAIN DU JOUEUR

Actions

Sélection **(Draft)**

Prenez 1 carte de l'étalage (Supply) et mettez-la dans votre main. Si l'étalage est vide, passez cette action. Si on vous demande de sélectionner plus de 1 carte, répétez l'action pour chaque carte.

Piocher **(Draw)**

Piochez 1 carte sur le dessus de la pioche et mettez-la dans votre main. Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche, puis continuez à piocher normalement. Si on vous demande de piocher plus de 1 carte, répétez l'action pour chaque carte.

***Remarque :** le nombre de cartes que vous pouvez avoir en main n'est pas limité.*

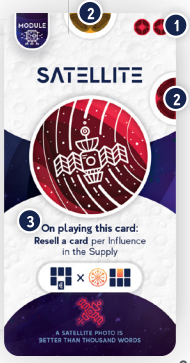
Défausser **(Discard)**

Prenez 1 carte de votre main et placez-la face visible sur la défausse. Si vous n'avez aucune carte en main, passez cette action. Si on vous demande de défausser plus de 1 carte, répétez l'action pour chaque carte.

Construire **(Build)**

Vous **pouvez** jouer une carte Module de votre main et l'ajouter à votre Base. Procédez ainsi :

1. Payez son coût.
2. Reliez-la à votre Base.
3. Si elle porte une action « À la pose de cette carte », résolvez-la.



Quand vous construisez (Build) un Module, placez-le dans l'orientation de votre choix, selon ces règles :

1. Il doit se relier à votre Station ou à un autre Module de votre Base en formant au moins un orbe (Orb) à partir de deux moitiés d'orbe de même couleur. Les moitiés d'orbe grises sont des jokers et s'associent à n'importe quelle couleur.

CORRECT



2. Les moitiés d'orbe adjacentes à d'autres cartes doivent toujours se relier à des moitiés d'orbe de même couleur. Il est interdit de créer des orbes brisés, impossibles à compléter, ou des orbes dépareillés (p. ex. rouge-bleu, bleu-jaune, jaune-rouge).

3. Les cartes Module ne peuvent pas être placées sur une autre carte.

INCORRECT



Retourner une Station

(Flip)

Retournez la ou les cartes Station indiquées pour montrer leur autre face. Les connexions des Modules restent intactes (les moitiés d'orbe [Orb] sont les mêmes des deux côtés d'une Station).

Revendre

(Resell)

Prenez 1 carte Agent ou Module de l'étalage (Supply) et mettez-la dans la défausse. Vous gagnez 1 crédit (Credit). Si on vous demande de revendre plus de 1 carte, répétez l'action pour chaque carte.



Gagner ou perdre des crédits

Vous gagnez ou perdez le nombre de crédits indiqué.



Voler un Module

Prenez en main un Module à l'icône identique de la Base de n'importe quel joueur.

Si cela déconnecte d'autres Modules de leur Base, ces Modules restent fonctionnels.

Voler des crédits



Choisissez un autre joueur. Vous lui volez le nombre de crédits indiqué. Les crédits volés s'ajoutent à votre compteur de crédits et sont retirés du sien. Vous ne pouvez pas voler plus de crédits qu'il n'en possède.

EXEMPLE DE TOUR

Même si une seule action principale (Main Action) est effectuée par tour, certains tours peuvent devenir assez complexes. Prenons cet exemple :

C'EST LE TOUR D'ALICE.

1. Elle joue Solicitor. Son coût est de 2 orbes (Orbs) bleus et 2 jaunes. Alice a 2 orbes bleus dans sa Base : il ne lui coûte que 2 crédits (Credits). Ⓐ
2. Avec Solicitor, elle vole la carte Inflatable Habitat de la Base de Bob et la prend en main.
3. Alice choisit maintenant l'action principale de Fusion Reactor, qui lui permet, dans cet ordre, de construire (Build), de piocher (Draw) et de défausser (Discard).
4. Elle construit Depot depuis sa main gratuitement (coût : 2 orbes bleus, réduit à 0 par ses 2 orbes bleus Ⓐ). Elle le place comme indiqué.



5 Depot a un effet « À la pose de cette carte », qu'Alice résout maintenant. Il lui permet de construire (Build) aussitôt à nouveau, si elle le souhaite (rappel : les actions Construire sont toujours facultatives).

6 Elle choisit de construire Experimental Borehole, qui est gratuite.

7 Alice résout l'effet « À la pose de cette carte » d'Experimental Borehole. Elle pioche (Draw) 2 cartes Rover dans la pioche.

8 Elle poursuit ensuite avec l'action principale (Main Action) de Fusion Reactor : elle pioche un Dome, puis défausse (Discard) un Rover.

Au total, Alice a construit 2 Modules, volé 1 Module à Bob, pioché 3 cartes dans la pioche et défaussé 1 carte.



Fin de la partie

La partie s'arrête immédiatement dès qu'un joueur remplit une ou plusieurs conditions de victoire. Il existe quatre conditions de victoire possibles :

Il est possible que plusieurs joueurs remplissent des conditions de victoire en même temps. Dans ce cas, celui qui en a rempli le plus grand nombre est le vainqueur final ! Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de conditions de victoire, la victoire est partagée.

Réunir 20 crédits (Credits) lunaires

Loger 10 colons dans votre Base
(votre Station + vos Modules)

Obtenir 5 réalisations scientifiques différentes
dans votre Base

Révéler 4 cartes Influence
de votre main à la fin de votre tour



(EN HAUT) : victoire par les colons, 10 colons dans la Base.

(EN BAS) : pas de victoire, car le joueur a 5 réalisations scientifiques, mais seulement 4 différentes !

Variante : Influence

Déjouez politiquement les colonies rivales.



INFLUENCE

Les cartes Influence sont une extension du jeu de base. Nous vous encourageons à les ajouter à la pioche quand vous vous sentez assez à l'aise avec les règles de base. Ces cartes donnent une dynamique propre à chaque partie.

Mise en place : choisissez 8 cartes Influence et mélangez-les dans la pioche avec les cartes Module et Agent, avant de distribuer les cartes aux joueurs ou à l'étalage (Supply).

Les cartes Influence ont des effets qui comprennent des actions à effectuer **immédiatement**, avant de continuer à résoudre les actions des autres cartes (voir les exemples aux pages 36-38). Si plusieurs actions immédiates ont lieu, le joueur dont c'est le tour en choisit l'ordre.

CARTES INFLUENCE DANS L'ÉTALAGE

Les cartes Influence ont des effets qui restent actifs tant que la carte est dans l'étalage. Depuis l'étalage, les cartes Influence :

- Peuvent être sélectionnées (Draft) et mises dans votre main.
- **Ne peuvent pas être revendues (Resell).**

Quand les navettes (Shuttles) arrivent, les cartes Influence restent actives dans l'étalage et ne réduisent pas le nombre de nouvelles cartes distribuées.

CARTES INFLUENCE DANS VOTRE MAIN

Réunissez 4 cartes Influence dans votre main et révélez-les à la fin de votre tour pour **gagner immédiatement la partie.**

Quand un joueur joue une carte Agent qui vous affecte, vous pouvez défausser (Discard) une carte Influence de votre main pour ignorer l'effet de cet Agent sur vous ou sur votre Base (l'Agent peut toujours affecter les autres joueurs).

Quand vous défaussez une carte Influence, pour quelque raison que ce soit, y compris celle ci-dessus, résolvez les actions « Quand vous défaussez cette Influence » de la carte, si elle en a.

EXEMPLE DE CARTE INFLUENCE :

1. Type de carte
2. Nom de la carte
3. Effet de la carte
4. Capacité défensive (identique sur toutes les cartes Influence)



EXEMPLE D'INFLUENCE

1. Kim choisit l'action Construire (Build) de Terran Outpost.
2. Il construit Laika's Memorial.
3. Laika's Paradise pousse Kim à sélectionner (Draft) aussitôt.
4. Kim sélectionne Experimental Borehole.
5. En poursuivant la résolution de Laika's Memorial, il défausse (Discard) sa main (Beruang Engineers et Experimental Borehole).



Histoire

Nous sommes en 2049. Les nations du monde détiennent depuis longtemps la technologie de la fusion, mais n'ont pas osé l'employer pour propulser des engins spatiaux. Après que les États-Unis d'Afrique ont mis en orbite un vaisseau propulsé par l'énergie de fusion, les autres pays et les entreprises privées n'ont pas pu résister à l'envie de suivre. Une ère audacieuse de colonisation spatiale a commencé. De nombreuses navettes (Shuttles) ont été préparées pour les efforts de colonisation. Les cinq premières se nommaient Garuna, Mah, Ilmatar, Meztli et Chang'e...

Vous devez maintenant mener une tentative de colonisation de la Lune. Comme les motivations et les capacités de votre organisation diffèrent de celles de vos concurrents, vous devrez aborder la mission avec une stratégie distincte.



Terran Outpost représente une Base placée sous la suprématie de l'administration de la planète d'origine, tandis que son programme secret ne reste qu'un courant sous-jacent.



The Oasis est à la fois un mouvement spirituel et scientifique. Son but est la préservation et la prolifération des formes de vie, en particulier de celles que menacent l'avidité et la négligence de l'humanité.



Taikotech est convaincue que les profits de l'exploitation minière spatiale et des industries associées seront le moteur qui élèvera l'humanité vers une civilisation spatiale.



Dark Side reçoit des fonds d'entreprises de biotechnologie et de réalité augmentée. Elle croit au transhumanisme : améliorer d'abord l'humanité elle-même est le chemin le plus rapide vers les étoiles.



Imbrium est un cartel industriel qui adopte une approche impérialiste à l'ancienne de la colonisation : devenir le plus puissant, par l'industrie et le commerce.



Selene Labs vise à devenir le chef de file de la science spatiale en attirant les esprits les plus brillants, pour ouvrir la porte qui mène au-delà de notre système solaire.



Shackleton, avec le soutien de l'ONU, vise à unir l'humanité en une civilisation spatiale en construisant une grande cité multinationale sur la Lune.

LUNARFLEET TABLEAU D'HONNEUR

Un merci tout spécial aux contributeurs Kickstarter du Lunar Base Collector's Bundle, qui ont fait un effort supplémentaire pour nous.

Farhad Omid
Zachary Fissel
Jevgeni Kabanov
Kaido Vaade
Meelis Müür
Lambert Chow
Juhan Hion
Mart Rasva
Rainer Jürgenson
Margus Niitsoo
Sam R
David Wilson
Kye Moseley
Kristi Seemen
Boris Schirra
Emil Andre Hallen
Francesco Sabbatini
Paul Ambs
Patrick Grunau
Lauri Peil
Ricardo Job-Reese
Rémi Camberlein
Nick Dillon
Erin Reed
Chris Kuivenhoven
Sergio Ruiz Fernández
Brenden Brzozowski
Ruben Parras
Alexander Welsz
Michael Allan
Owen Williams
Mudd Law

ÉQUIPE **LUNARBASE**

ÉQUIPE DE CONCEPTION DU JEU

Silver Türk
Joosep Simm
Kaido Koort
Martin Paroll

ILLUSTRATION ET DESIGN GRAPHIQUE

Ladislava Bohacova

LIVRET DE RÈGLES

Paul Grogan
Erkki Lindpere
Mart Redi

ÉQUIPE VIDÉO

Erkki Lindpere
James Bowman
Leila Toomet

ÉQUIPE ADMINISTRATION ET OPÉRATIONS

Hanno Sirkel
Ole Busborg Jensen
Indrek Kempi



lunarbasegame.com

facebook.com/**lunarbasegame**

instagram.com/**lunarbasegame**

@LunarBaseGame