

# MOON LEAP

On a sauté sur la Lune !

Vers la fin de partie, si un joueur ne peut déplacer aucun de ses astronautes (par exemple, s'il obtient un 1 et que son astronaute 1 est déjà sur la dernière case du plateau), il passe son tour.

## FIN DE LA PARTIE

Dès que les trois dernières cases du plateau sont occupées par des astronautes, la partie prend fin immédiatement et les joueurs passent au calcul des scores.

## CALCUL DES SCORES

Chaque joueur gagne des points pour chacun de ses pions positionnés sur une case numérotée. Pour calculer le nombre de points octroyés par un pion, il multiplie le numéro du pion par le chiffre de la case.

Un pion positionné sur une case qui n'est pas numérotée ne rapporte aucun point.

Un pion positionné sur une des cases rouges du début de la piste fait perdre des points, son numéro étant multiplié par le chiffre négatif inscrit sur le cratère.

Si un pion n'a pas été placé sur le plateau, son numéro est multiplié par -5.

Chaque joueur additionne les points rapportés par chacun de ses pions. Le joueur qui a le score total le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.



## CRÉDITS

**Conception :** Rudi Hoffmann

**Illustrations :** Wanjin Gill

**Chef de projet de la version française :** Guillaume Dejonghe

**Traduction française :** Armande Bessire

**Relecture française :** Robin Leplumey

**Graphisme de la version française :** Cindy Roth

Publié par Gameology Inc. | playte. [www.playte.com](http://www.playte.com)

©2022 Gameology Inc. Tous droits réservés.

©2024 IELLO SAS pour la version française. [www.iello.fr](http://www.iello.fr)

*Moon Leap* est produit en vertu d'un accord conclu entre Gameology Inc. et l'auteur. Le contenu et les illustrations du jeu ne peuvent pas être reproduits ou diffusés sans autorisation.

playte

iello

Dans *Moon Leap*, les astronautes bondissent de cratère en cratère pour atteindre les cases offrant le plus de points.

En fin de partie, chaque astronaute placé sur un cratère numéroté rapporte autant de points que le chiffre inscrit sur ce cratère, multiplié par le numéro de l'astronaute !

En sautant par-dessus les astronautes devant vous, alunissez sur les meilleures cases pour obtenir en fin de partie le plus grand score !

## MATÉRIEL

1 boîte-plateau, 1 dé, 23 pions (5 pions numérotés de 1 à 5 de quatre couleurs différentes + 3 pions noirs pour l'extension *Astronautes Mercenaires*).

## MISE EN PLACE

Dépliez la boîte pour former le plateau. Chaque joueur prend 5 pions de la même couleur et les place devant lui, à l'extérieur du plateau. Si vous êtes moins de 4 joueurs, remettez les pions non utilisés dans la boîte.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule au tour par tour, dans le sens horaire, en commençant par le joueur le plus jeune.

Lorsque vient votre tour, lancez le dé : le chiffre obtenu indique quel pion de votre couleur doit être placé ou déplacé. Si le dé affiche un astérisque (\*), sélectionnez l'astronaute de votre choix.

Si le pion n'est pas encore placé sur le plateau, placez-le sur la première case vide de la piste (en partant du premier cratère -3). Si le pion est déjà placé sur le plateau, déplacez-le sur la prochaine case vide de la piste.

Chaque case ne peut accueillir qu'un seul pion. Si la ou les prochaines cases sont déjà occupées, l'astronaute utilise la faible gravité de la lune pour sauter aussi loin qu'il le faut jusqu'à la prochaine case vide !

**EXEMPLE :** Le joueur blanc lance le dé et obtient un 2. Il déplace alors son astronaute 2 sur la prochaine case vide, en sautant par-dessus l'astronaute 1 orange et l'astronaute 4 gris.



## BORNES

Le plateau de jeu comporte 3 bornes. À chaque partie, ne prenez en compte que la borne dont le chiffre correspond au nombre de joueurs. Dès qu'un pion a dépassé celle-ci, une nouvelle règle s'applique pour tous les joueurs ! À présent, lorsque vous obtenez un 3, un 4 ou un 5, vous pouvez, au lieu de déplacer l'astronaute correspondant, scinder ce chiffre en deux pour déplacer deux pions distincts dans le même tour :



- Avec un 3, vous pouvez déplacer vos astronautes 1 et 2.
- Avec un 4, vous pouvez déplacer vos astronautes 1 et 2.
- Avec un 5, vous pouvez déplacer vos astronautes 1 et 4 ou vos astronautes 2 et 3.

2

Les deux pions peuvent être déplacés dans n'importe quel ordre. Obtenir un 1, un 2 ou un \* ne permet pas de scinder son dé.

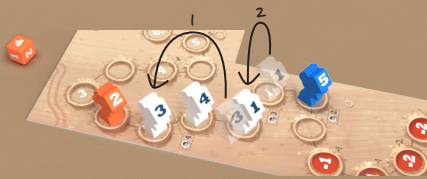
**EXEMPLE :** C'est le tour du joueur blanc. Il a obtenu un 4 (image A).

(A)



Il scinde ce chiffre en 3 et 1 et décide de déplacer d'abord son astronaute 3, puis son astronaute 1 (image B).

(B)



Attention ! Pour pouvoir scinder le résultat de votre dé, vous **DEVEZ** être en mesure de placer ou déplacer les deux pions concernés : il n'est pas possible d'ignorer un des deux pions.

## TROIS PIONS À LA SUITE

À tout moment au cours de la partie, si, à la fin de votre tour, vous réussissez à aligner au moins trois de vos pions à la suite (comme c'est le cas sur l'image B), vous gagnez un tour supplémentaire et rejouez immédiatement !

3

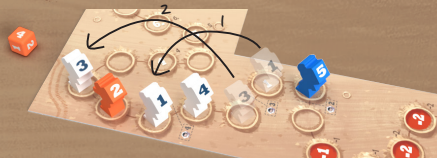
Pour constituer une suite, les pions doivent être placés directement les uns derrière les autres, sans aucune case vide entre eux, ni aucun pion d'une autre couleur.

Reprenons la situation A. Le joueur blanc aurait pu déplacer uniquement son astronaute 4 (image C), ou bien déplacer d'abord son astronaute 1, puis son astronaute 3 (image D). Dans un cas comme dans l'autre, ses pions n'auraient pas formé une suite, et il n'aurait pas rejoué.

(C)



(D)



Si au cours de votre nouveau tour, vous parvenez à créer une nouvelle suite, vous gagnez un nouveau tour supplémentaire, et ainsi de suite.

Une seule et même suite ne donne le droit qu'à un seul tour supplémentaire. Si une suite existe déjà en début de tour et qu'elle reste inchangée, il n'y a pas de tour supplémentaire de gagné !

4