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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

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

MOONSTAR

INTRODUCTION

MOONSTAR est un jeu qui ne ressemble à aucun autre jeu pour un nombre illimité de joueurs. Toute l'action du jeu est régie par des dés, mais il n'y a pas de chance. Les dés établissent simplement la situation. C'est aux joueurs d'agir en conséquence.

Il existe douze jeux différents de MOONSTAR.

Le **Jeu n°1** est le jeu de base. Les onze autres jeux sont des variantes du Jeu n°1. Les joueurs doivent jouer au Jeu n°1 jusqu'à ce qu'ils se sentent à l'aise, avant de passer aux onze autres jeux.

JEU N°1 — Le jeu de base

1. Contenu

Plateau de jeu
Quatre planètes (deux 5, deux 10)
Sept lunes
Sept dés
Minuterie de sable d'une minute

2. Préparation du premier tour

Chaque joueur lance quatre dés et le joueur avec le résultat le plus élevé établit le premier tour.

a) Premièrement, il place les quatre planètes et les sept lunes sur l'une des douze étoiles (qui représentent les douze constellations du zodiaque) sur le plateau de jeu. Jusqu'à trois lunes peuvent être placées sur la même étoile, mais une seule planète peut être placée sur la même étoile. Jusqu'à trois lunes et une planète peuvent être placées sur la même étoile.
b) Il lance les sept dés. Ceci établit la situation pour le tour.
c) Il met en place le sablier d'une minute. Les joueurs ont maintenant une minute pour évaluer la situation et enchérir.

3. La situation

Les joueurs devraient maintenant évaluer la situation, en essayant de comprendre comment les sept dés devraient être distribués sur les sept lunes pour marquer le maximum de points possible.

a) Pendant le jeu de la manche, un dé sera placé sur chaque Lune. La Lune sera alors déplacée d'un nombre d'étoiles (dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) égal au dé sur elle.
b) Chaque Lune qui atterrit sur une étoile sans planètes marquera 1 point. Chaque lune qui atterrit sur une étoile avec une planète 5 marquera 5 points. Chaque lune qui atterrit sur une étoile avec une planète 10 marquera 10 points.

4. Appel d'offres

Les joueurs peuvent commencer à enchérir à tout moment pendant la minute où le sablier fonctionne.

a) Il n'y a pas d'ordre d'enchères. Chaque joueur énonce simplement une offre à haute voix lorsqu'il choisit d'enchérir. La seule restriction est que chaque offre successive doit être supérieure à la précédente. Ainsi, les joueurs doivent augmenter l'offre à chaque fois. Les joueurs peuvent enchérir autant de fois que possible ou pas du tout. Un joueur ne peut pas reprendre une offre une fois faite.
b) Les joueurs peuvent enchérir n'importe quel nombre de deux à soixante-dix. Si personne n'enchérit, le joueur qui a organisé le tour marque 20 points et prépare un autre tour immédiatement ; il ne joue pas ce tour.
c) Si un joueur enchérit soixante-dix, aucune autre offre ne pourra être faite car il s'agit de l'enchère maximale. Cependant, si le temps n'est pas écoulé, le joueur peut utiliser le temps restant pour évaluer davantage la situation. De même, lorsque l'offre est inférieure à soixante-dix mais que personne ne semble désireux d'augmenter l'offre, tous les joueurs peuvent continuer à évaluer la situation jusqu'à la fin du temps imparti.
d) Une fois la minute écoulée (le sablier est entièrement écoulé), plus aucune offre n'est autorisée. Le joueur qui a fait la dernière offre (l'offre la plus élevée) joue le tour.

4. Jouer le tour

Immédiatement après la fin du sablier, le sablier est à nouveau retourné. Le joueur (qui a fait la dernière offre) a maintenant une minute pour jouer le tour.

a) Un dé doit être placé sur chaque lune. Une fois qu'un dé est placé et que le joueur a retiré sa main, le placement est définitif et le dé ne peut plus être déplacé. Pas plus d'un dé ne peut être placé sur la même Lune.
b) Après que chacun des sept dés a été placé sur une Lune, chaque Lune (et le dé dessus) doit être déplacée d'un nombre d'étoiles égal au dé sur elle, soit dans le sens horaire, soit dans le sens antihoraire.
c) Après avoir déplacé chaque Lune, le dé en est retiré pour indiquer que cet-te lune a terminé son déplacement. Le placement de la Lune est alors définitif et la Lune ne peut plus être déplacée.
d) N'importe quel nombre de lunes peut terminer sa course sur la même étoile.
e) Lorsque les sept lunes ont été déplacées et les sept dés retirés, le jeu du tour est terminé (même si le temps n'est pas écoulé, puisque le joueur ne peut changer aucun de ses mouvements). Si le temps s'écoule avant que le joueur termine tous ses mouvements, toutes les lunes (et les dés sur elles) non encore déplacées sont retirées du plateau de jeu; ils ne comptent pas dans le score de la manche.

6. Marquer le tour

Une fois le jeu terminé, le joueur calcule son score pour voir s'il a réalisé son enchère ou non.

a) Chaque lune sur une étoile avec une planète 5 rapporte 5 points. Chaque lune sur une étoile avec une planète 10 rapporte 10 points. Chaque lune sur une étoile sans planète rapporte 1 point.
b) Si le nombre total de points marqués est égal ou supérieur à l'offre, le joueur marque le nombre de l'offre.
c) Si le nombre total de points marqués est inférieur à l'offre, le joueur ne marque rien et tous les autres joueurs marquent dix points.

7. Tours suivants

Chaque partie comprendra plus d'un tour.

a) Le joueur à gauche du joueur qui a organisé le dernier tour prépare le tour suivant.
b) Si le joueur qui a joué le dernier tour n'a pas fait son offre, il ne peut pas participer au tour suivant.
c) La mise en place, les enchères, le jeu et la notation sont les mêmes que lors du premier tour.

8. Gagner le match

Gardez une trace des points de chaque joueur sur une feuille de papier. Le gagnant est le premier joueur à marquer 200 points.

JEUX N°2 À 12

Toutes les règles du Jeu n°1 s'appliquent, sauf lorsqu'elles ont été spécifiquement modifiées.

JEU N°2 — Plus de lunes et de dés

Utilisez 7, 8, 9, 10 ou 11 lunes et dés. Le nombre de lunes et de dés doit être égal.

JEU N°3 — Plus de lunes que de dés

Utilisez de 8 à 15 lunes et de 7 à 10 dés, mais utilisez plus de lunes que de dés. Pendant la résolution du tour, une fois que tous les dés ont été placés sur les lunes, retirez toutes les lunes sur lesquelles aucun dé n'est placé.

JEU N°4 — Plus de dés que de lunes

Utilisez de 8 à 11 dés et de 7 à 10 lunes. mais plus de dés que de lunes. Pendant la résolution du tour, après qu'un dé a été placé sur chaque Lune, retirez tous les dés qui n'ont pas été placés sur une Lune.

JEU N°5 — Différentes planètes

Utilisez de 1 à 6 planètes. Toutes les valeurs de planètes peuvent être utilisées.

JEU N°6 — Étoile préférée

Au début du tour, le joueur qui joue le tour place la planète rouge (la seule planète sans valeur) sur n'importe quelle étoile avec une planète. Les lunes qui atterrissent sur cette étoile valent le double du nombre normal de points qu'elles auraient dû gagner pour atterrir sur cette étoile.

JEU N°7 — Pas de planètes

Aucune planète n'est utilisée. Les lunes peuvent converger vers n'importe quelle étoile. Le score est calculé pour chaque étoile. pas pour chaque lune. Calculez le score en mettant au carré le nombre de lunes sur chaque étoile. (Une étoile avec une lune vaut I point, une étoile avec deux lunes vaut 4 points, une étoile avec trois lunes vaut 9 points, etc.) Le gagnant est le premier joueur à marquer 100 points.

JEU N°8 — Score avancé

Aucune planète n'est utilisée. Il n'y a pas de limite de temps. Les lunes peuvent converger vers n'importe quelle étoile. Le score est calculé pendant le jeu du tour pour chaque Lune. Calculez le score de chaque Lune séparément en ajoutant le nombre de lunes qui ont atterri sur cette étoile successivement. (Une lune qui atterrit sur une étoile vide marque 1 point, une lune qui atterrit sur la même étoile que la lune qui s'est déplacée juste avant marque 2 points, une lune qui atterrit sur la même étoile que les deux lunes qui se sont déplacées juste avant marquer 3 points, etc.) Dès qu'une Lune atterrit sur une étoile différente de la Lune qui s'est déplacée juste avant elle, la chaîne est rompue (et le processus doit recommencer) ; supprimer toutes les lunes déplacées précédemment. Le gagnant est le premier joueur à marquer 50 points.

JEU N°9 — Plus de mouvement

Pendant la résolution du tour, les lunes qui sont déplacées dans le sens horaire peuvent être déplacées d'un nombre d'étoiles égal à la valeur de leur dé ou du double de cette valeur. Les lunes qui sont déplacées dans le sens antihoraire peuvent être déplacées d'un nombre d'étoiles égal à la valeur de leur dé ou du double de cette valeur (moitié de 5 = 2, moitié de 3 = 1, moitié de 1 = 0).

JEU N°10 — Contestation

Une contestation peut être faite à tout moment pendant la phase d'enchère. Il n'y a pas d'ordre pour contester. Une enchère peut être contestée par n'importe quel nombre de joueurs. Les joueurs peuvent continuer à enchérir après qu'une contestation ait été annoncée, alors toute contestation des enchères précédentes est annulée. Les joueurs peuvent défier autant de fois que possible ou pas du tout pendant un tour.

Si une enchère est contestée et que le joueur réalise son offre, il marque la valeur de son offre plus 25 points et tous les joueurs qui ont contesté l'enchère perdent 25 points. Si une enchère est contestée et que le joueur ne parvient pas à faire l'offre, il perd 25 points, et tous les joueurs qui ont contesté l'offre marquent 25 points.

JEU N°11 — Paris annexes

Le début du jeu ou du tour est retardé afin que les joueurs puissent faire un pari annexe sur le résultat du tour, selon qu'ils pensent que le gagnant de l'enchère va ou non réaliser son offre. Tous les joueurs peuvent miser n'importe quel montant de points jusqu'à concurrence du total qu'ils ont accumulé (y compris le joueur qui va réaliser son enchère). Ils ne peuvent pas miser plus de points qu'ils n'en ont actuellement. La résolution du tour commence-dès que tous les joueurs ont eu la possibilité de faire ou non un pari. Les paris sont ensuite réglés à la fin du tour en ajustant le total de points de chaque joueur : les perdants réduisent leur total de points par le nombre de points misés et les gagnants augmentent leur total de points par le nombre de points misés.

JEU N°12 — Le choix du donneur

Avant le début de chaque tour. le joueur qui organisera le tour annonce quelle variante ou combinaison de variantes sera utilisée ce tour.

ENCORE PLUS DE VARIANTES

D'autres jeux peuvent être créés en combinant au moins deux des jeux ci-dessus. De plus, les joueurs peuvent augmenter ou diminuer le temps alloué pour les enchères et/ou la résolution de chaque tour comme ils le souhaitent.

COMPOSANTS

- Règles de jeu
- Plateau de jeu 16"x 16"
- 11 dés
- 15 lunes
- 21 planètes (de valeurs différentes)
- 1 minuterie de sable d'une minute

© 1981 AVALON HILL GAME CO., BALTIMORE, MD.

CRÉDITS

Conception originale du jeu : Alex Randolph
Développement du jeu chez Avalon Hill : Alan R. Moon
Design : Jean Boer, Margaret Lehman
Design de la boîte : Mark Wheatley
Testeurs : Jeff Scarborough, Debbie Scarborough, Jim Elkin, Melanie Elkin, Jack Doll. Eric Moon, lise Moon, Bill Eshelman, Pat Eshelman
Coordination de la production : Thomas N. Shaw
Composition : Colonial Composition
Impression : Monarch Services

MOONSTAR

RULES

M. WHEATLEY '80

INTRODUCTION

MOONSTAR is a game unlike any other game for any number of players. All the action in the game is governed by dice, yet there is no luck involved. The dice simply establish the situation. It is up to the players to act upon it.

There are twelve different games of **MOONSTAR.** Game One is the basic game. The other eleven games are all variations of Game One. Players should play Game One till they feel comfortable with it, before moving on to the other eleven games.

GAME ONE—"The Basic Game"

1. Components

The following components are needed to play Game One:

Gameboard
Four Planets (two 5s, two 10s)
Seven Moons
Seven Dice
One Minute Sand Timer

2. Setting Up The First Round

Each player throws four dice and the player with the highest roll sets up the first round.

a. First, he places the four Planets and the seven Moons on any of the twelve Stars (which represent the twelve Constellations of the Zodiac) on the gameboard. Up to three Moons may be placed on the same Star, but only one Planet may be placed on the same Star. Up to three Moons and one Planet may be placed on the same Star.

b. He throws the seven dice. This establishes the situation for the round.

c. He sets up the one minute sand timer. Players now have one minute to appraise the situation and bid.

3. The Situation

Players should now appraise the situation, trying to figure out how the seven dice should be distributed on the seven Moons to score the maximum number of points possible.

a. During the play of the round, one die will be placed on each Moon. The Moon will then be moved a number of Stars (clockwise or counterclockwise) equal to the die on it.

b. Each Moon that lands on a Star with no planets will score 1 Point. Each Moon that lands on a Star with a 5 Planet will score 5 Points. Each Moon that lands on a Star with a 10 Planet will score 10 Points.

4. Bidding

Players may begin bidding at any time during the one minute the sand timer is running.

a. There is no order of bidding. Each player just states a bid aloud when he chooses to bid. The only restriction is that each successive bid must be higher than the previous one. Thus, players must raise the bid each time. Players may bid any number of times or not at all. A player may not take back a bid once made.

b. Players may bid any number from twenty to seventy. If no one bids, the player who set up the round scores 20 Points and sets up another round immediately; he does not play this round.

c. If a player bids seventy, no other bids may be made as this is the maximum bid. However, if the time has not run out, the player may use any remaining time to further appraise the situation. Similarly, when the bid is less than seventy but no one seems eager to raise the bid, all players may continue to appraise the situation until the time runs out.

d. When the one minute is over (the sand has all run out of the Sand Timer), no more bids are allowed. The player who made the last bid (the highest bid) plays the round.

5. Playing the Round

Immediately after the one minute sand timer runs out, the one minute sand timer is set up again. The player (who made the last bid) now has one minute to play the round.

a. One die must be put on each Moon. Once a die is placed and the player has removed his hand, the placement is final and the die may not be moved again. No more than one die may be placed on the same Moon.

b. After each of the seven dice has been placed on a Moon, each Moon (and the die on it) must be moved a number of Stars equal to the die on it, either in a clockwise or counterclockwise direction.

c. After each Moon is moved, the die is removed from it to show it has completed its move. The placement of the Moon is then final and the Moon may not be moved again.

d. Any number of Moons may land (end up) on the same Star.

e. When all seven Moons have been moved and the seven dice removed, the play of the round is over (even if the time has not run out, since the player may not change any of his moves). If the time runs out before the player completes all his moves, any Moons (and the dice on them) not yet moved are removed from the gameboard; they do not count in the scoring of the round.

6. Scoring The Round

After the play of the round is over, the player figures his score to see if he has made his bid or not.

a. Each Moon on a Star with a 5 Planet scores 5 Points. Each Moon on a Star with a 10 Planet scores 10 Points. Each Moon on a Star with no Planet scores 1 Point.

b. If the total number of points scored equals or exceeds the bid, the player scores the number bid.

c. If the total number of points scored is less than the bid, the player scores nothing, and all other players score ten points.

7. Subsequent Rounds

Each game will consist of more than one round.

a. The player to the left of the player who set up the last round sets up the next round.

b. If the player who played the last round did not make his bid, he may not take part in the next round.

c. The set up, bidding, play, and scoring are the same as the first round.

8. Winning The Game

Keep track of each player's Points on a piece of paper. The winner is the first player to score 200 Points.

GAMES TWO—TWELVE

All Game One rules apply except where specifically changed.

GAME TWO—"More Moons And Dice"

Use 7, 8, 9, 10, or 11 Moons and dice. The number of Moons and dice must be equal.

GAME THREE—"More Moons Than Dice"

Use from 8-15 Moons and 7-11 dice, but use more Moons than dice. During the play of the round, after all the dice have been placed on the Moons, remove any Moons that do not have a die placed on them.

GAME FOUR—"More Dice Than Moons"

Use from 8-11 dice and 7-10 Moons, but use more dice than Moons. During the play of the round, after one die has been placed on each Moon, remove any dice that have not been placed on a Moon.

GAME FIVE—"Different Planets"

Use from 1-6 Planets. Any value Planets may be used.

GAME SIX—"Favorite Star"

At the beginning of the play of the round, the player playing the round places the Red Planet (the only Planet with no written value) on any Star with a Planet. Moons that land on this Star are worth double the normal number of points for landing on this Star.

GAME SEVEN—"No Planets"

No planets are used. Moons may be converged on any Star. Scoring is calculated for each Star, not for each Moon. Figure the score by squaring the number of Moons on each Star. (A Star with one Moon is worth 1 Point, a Star with two Moons is worth 4 Points, a Star with three Moons is worth 9 Points, etc.) The winner is the first player to score 100 Points.

GAME EIGHT—"Advanced Scoring"

No planets are used. There is no time limit for the play of the round. Moons may be converged on any Star. Scoring is calculated during the play of the round for each Moon. Figure the score for each Moon separately by adding the number of Moons that have landed on this Star in succession. (A Moon that lands on an empty Star scores 1 Point, a Moon that lands on the same Star as the Moon that moved before it scores 2 Points, a Moon that lands on the same Star as the two Moons that moved before it scores 3 Points, etc.) As soon as a Moon lands on a different Star than the Moon that moved before it, the chain is broken (and the process must begin again); remove all Moons moved previously. The winner is the first player to score 50 Points.

GAME NINE—"More Movement"

During the play of the round, Moons that are moved clockwise may be moved a number of Stars equal to the dice on them or double this number of Stars. Moons that are moved counterclockwise may be moved a number of Stars equal to the dice on them or half this number of Stars (half of 5 = 2, half of 3 = 1, half of 1 = 0).

GAME TEN—"Challenging"

Challenges may be made during the current bid. There is no order of challenging. A bid may be challenged by any number of players. Players may continue to bid after a challenge is made, and then any challenges to previous bids are void. Players may challenge any number of times or not at all during a round.

If a bid is challenged and the player makes the bid, he scores the number bid plus 25 Points and all players who challenged the bid score minus 25 Points. If a bid is challenged and the player fails to make the bid, he scores minus 25 Points and all players who challenged the bid score 25 Points.

GAME ELEVEN—"Side Bets"

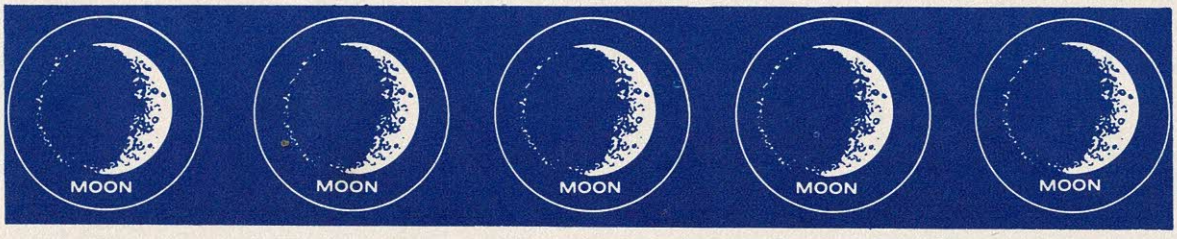
The start of the play of the round is delayed so players may make side bets on the outcome of the round (whether the player will make his bid or not). All players may wager any amount of points up to the total they have accumulated (including the player who will play the round), but they may not bet more points than they currently have. The play of the round begins as soon as all players have been given a chance to make any and all bets. Bets are then settled at the end of the round by adjusting the player's point totals; losers reducing their point totals by the number of points bet and winners increasing their point totals by the number of points bet.

GAME TWELVE—"Dealer's Choice"

Before the start of each round, the player who will set up the round announces which variant, or combination of variants will be used this round. (Ten Moons and eight dice, Advanced Scoring and Challenges permitted, Favorite Star and Side Bets allowed, Basic Game only, No Planets and More Movement, etc.)

EVEN MORE GAMES

Other games can be created by combining two or more of the above games. In addition, players can increase or decrease the time allowed for bidding and/or playing of each round as desired.



COMPONENTS

Rules of Play Folder
16″ × 16″ Gameboard
11 Dice
15 Moons
21 Planets (of different values)
1 One Minute Sand Timer

REPLACEMENT PARTS

For a current parts list, send a stamped, self-addressed envelope to: The Avalon Hill Game Company, 4517 Harford Rd., Baltimore, MD 21214. For an additional 75 cents we will also send you one of three full-color catalogues, which describe our many exciting games available both by mail and in discriminating retail outlets where better games are sold. Specify Strategy Games, Leisure Time Games, or Sports Games.

DESIGN CREDITS

Original Game Design: *Alex Randolph*
AH Game Development: *Alan R. Moon*
Artwork: *Jean Baer, Margaret Lehman*
Box Art: *Mark Wheatley*
Playtesting: *Jeff Scarborough, Debbie Scarborough, Jim Elkin, Melanie Elkin, Jack Dott, Eric Moon, Ilse Moon, Bill Eshelman, Pat Eshelman*
Production Coordination: *Thomas N. Shaw*
Typesetting: *Colonial Composition*
Printing: *Monarch Services*

RULES QUESTIONS

Questions on the play of this game will be gladly answered upon receipt, if they are accompanied by a stamped, self-addressed envelope. Questions on the actual design of the game cannot be answered.

© 1981 THE AVALON HILL GAME CO., BALTIMORE, MD.