

MOONLIGHT BREWERS



2-8



5 min /



<< Better with beer >>



MOONLIGHT BREWERS

LIBRO DE REGLAS VI.I

(2024)

Créditos:

Gracias a nuestros 128 patrocinadores por creer en nosotros. Recordaremos esta primera experiencia en Kickstarter, llena de sorpresas.

Autores: Alexandre Weiss, Thibault Schwob, David Perrot, Franck Catoire.

Ilustraciones: Jérémy Laplatine.



MOONLIGHT BREWERS

1ª EDICION - VERSION - PMP

CONTENIDO

MOONLIGHT BREWERS

1 Tablero del Monasterio: 4xA5 o 2xA4

56 Cartas:

-15 Monjes

-17 Teriomorfos

-12 Equipos

-12 Bendiciones

8 Mods

3 Dados Personalizados

15 Fichas

1 Hoja de Puntuación

1 Libro de Reglas

1 Plantilla para la Caja

EXPANSION - LA NOCHE DE LA BESTIA

7 Cartas:

-4 Monjes

-1 Teriomorfo

-1 Equipo

-1 Bendición

4 Fichas

EXPANSION - HERMIT BREWER - MODO EN SOLITARIO.

26 Mini Cartas

1 Campaña

1 Libro de Reglas

CONFIGURACION

Cada jugador elige un monje que representará durante la partida, tomando la carta correspondiente.

Coloca el tablero en el centro, toma los tres mazos de cartas (Teriomorfos, Equipos, Bendiciones), barájalos y colócalos alrededor del tablero.

Un jugador toma la Hoja de Puntuación y escribe los nombres de los jugadores. Cada jugador toma un lápiz y una pequeña hoja de papel (puedes usar fichas/marcadores o dados de 10 caras) para llevar la cuenta de nivel de ruido individual.

PRINCIPIOS DEL JUEGO

Los monjes compiten para elaborar la mejor cerveza, que solo se puede hacer en noches de luna llena. Deben crear la cerveza con el «mejor sabor» después de siete fases, cada una representando una etapa de elaboración.

Durante cada fase de elaboración, los jugadores realizan dos acciones, lo que les permite encontrar un ingrediente o equiparse para ser más eficientes.

Los monjes pueden realizar acciones en ocho lugares: la Capilla, la Biblioteca, el Jardín de Lúpulo, la Cervecería, la Armería, el Patio, el Bosque y la Cervecería.

VICTORIA

Al final de las 7 fases, se suman los puntos de sabor de cada jugador. El jugador con más puntos ha elaborado la mejor cerveza y gana la partida.



DESARROLLO DEL JUEGO

Elige tu monje, toma la ficha correspondiente y colócala en el claustro.

El primer jugador es el último en haber bebido en exceso. De lo contrario, determina al primer jugador con un dado. Este jugador comenzará cada fase.

El juego se desarrolla en 7 fases, y cada jugador juega un turno en cada fase.

En su turno, cada jugador realiza 2 acciones y se desplaza, teniendo en cuenta que una acción puede transformarse en movimiento, pero nunca un movimiento en acción.

FASES

Una partida de Moonlight Brewers se juega en 7 fases. En cada fase, necesitarás recolectar un ingrediente específico.

FASE I - PREPARACIÓN - AGUA

Los monjes deben limpiar y preparar su equipo. Deben encontrar agua.

FASE II - MOLIENDA - MALTA

Los monjes deben moler la malta para prepararla para la infusión. Deben encontrar malta.

FASE III - INFUSIÓN - LEÑA

Es hora de calentar el agua y la malta. Deben encontrar madera.

FASE IV - COCINA - LEÑA

Durante esta fase, el fuego no debe apagarse. Deben encontrar madera.

FASE V - LUPULADO - LÚPULO

Añadamos sabor a la cerveza; el lúpulo es ideal para ello. Deben encontrar lúpulo.

FASE VI - ENFRIAMIENTO - AGUA

Es el momento de enfriar la olla lo más rápido posible. Deben encontrar agua.

FASE VII - FERMENTACIÓN - LEVADURA

Es el momento de añadir la levadura para que fermente.

FIN DEL JUEGO - EL TOQUE FINAL - TERIOMORFO

Es hora de añadir el ingrediente especial. Suma la puntuación del mejor Teriomorfo que hayas cazado, más 1 punto por cada Teriomorfo adicional que hayas cazado.

Nota: los Teriomorfo con un valor de sabor de 0 no cuentan como Teriomorfos adicionales.

MOVIMIENTO

El movimiento puede realizarse antes, durante o después de las acciones, y consiste en cruzar una puerta (indicada en el tablero). Las puertas exteriores llevan al bosque.

Nota: solo hay una «sala» llamada bosque.

SPRINT

Regla opcional de Philippe.

Puedes decidir correr una vez por turno. Esta acción de movimiento te permite desplazarte por dos salas en lugar de una, pero inmediatamente aumentas tu Ruido en +2.

ACCIONES

Para realizar una acción (a menos que se indique lo contrario), el jugador lanza 1 dado y debe obtener un resultado igual o mayor a la dificultad (indicada por el dado en el tablero). Si no, la acción falla.

TIPOS DE ACCIONES

Acciones, a menos que se indique lo contrario:

-Buscar un ingrediente: anota el valor del ingrediente encontrado en la hoja de puntuación.

-Buscar equipo en la Armería: roba una carta de Equipo.

-Rez ar en la Capilla: roba una carta de Bendición y un Objeto Sagrado.

-Meditar en silencio en la Biblioteca: reduce tu nivel de ruido en 5 (sin tirada de dificultad).

-Cazar al Teriomorfo en el Bosque: roba dos cartas de Teriomorfo, elige una y combátela. Obtienes +1 en la tirada de dados para este combate, pero solo puedes realizar esta acción una vez por turno.

-Buscar y añadir inmediatamente suciedad en la cerveza de un oponente: reduce el sabor de su cerveza en 1. (Solo funciona si la cerveza ya contiene ingredientes).

DIFICULTADES DE LAS ACCIONES

El número en los iconos de dado que aparecen en el tablero indica la dificultad.



Por ejemplo, en este caso, la acción de recolectar Malta de «Sabor 3» se logra con una tirada de 5 o más en un dado.

Hacer ruido: Si el jugador tiene menos de 7 en Ruido, puede decidir buscar a fondo sin preocuparse por hacer ruido. En este caso, añade 1 al resultado del dado para determinar si ha tenido éxito, pero aumenta su Ruido en +2 (incluso si la acción falla).

Al final de cualquier acción, el jugador debe ajustar su nivel de Ruido.

Ajusta su Ruido (ver Ruido, Teriomorfo y Combate) y, posiblemente, debe combatir con un Teriomorfo antes de su segunda acción. Luego, realiza su segunda acción de la misma manera, ajustando su Ruido nuevamente.

Después de que un jugador haya completado sus dos acciones, es el turno del jugador a su izquierda. Una vez que todos los jugadores hayan terminado una fase, el juego pasa a la siguiente fase, y así hasta el final de la séptima fase.

INGREDIENTES

Si un jugador no ha recolectado el ingrediente de la fase al terminar su turno, marca 0 en la hoja de puntuación. Si el jugador ha recolectado un ingrediente, anota el nivel de calidad en la hoja de puntuación.

Notas :

-Es posible buscar un ingrediente para una fase futura (debe conservarse frente al jugador o anotarlo).

-Es imposible incorporar un ingrediente de una fase pasada.

-Los ingredientes no se acumulan; solo se toma en cuenta el mejor valor (si se han encontrado varios ingredientes).

Atención: Esto no se aplica a las partes de Teriomorfos, que sí se acumulan.

RUIDO. TERIOMORFOS Y COMBATE

Al comienzo de la partida, cada monje comienza con 0 en Ruido. Debes encontrar una forma de llevar la cuenta, como por ejemplo un dado de 10 caras.

Durante su turno, y dependiendo de la acción, cada monje hará Ruido:

-Una acción difícil (dificultad 5+) causa +2 de Ruido.

-Una acción fácil (dificultad 2+/3+) causa +1 de Ruido.

-«Hacer Ruido» causa +2 de Ruido adicional.

-Si fallas en una acción (fallo en la tirada de dificultad), añade +1 Ruido adicional.

Los niveles de Ruido se acumulan, y cuando un monje alcanza «10+», es atacado por un Teriomorfo. En este caso, su Ruido vuelve a 0, independientemente del resultado del combate.

Nota: un Teriomorfo aparece siempre después de la resolución de la acción que causó el Ruido crítico.

El monje roba una carta de Teriomorfo y debe enfrentarse a él. Los efectos de los Teriomorfos se resuelven de izquierda a derecha: los efectos en la izquierda ocurren antes del combate; mientras que los de la derecha se activan después del combate.

El monje lanza 1 dado y añade las posibles bonificaciones. El jugador a su izquierda juega al Teriomorfo, lanzando el número de dado(s) más las bonificaciones indicadas en la carta de Teriomorfo. El jugador con el resultado más alto gana. Si el monje gana,

conserva el Teriomorfo hasta el final de la partida (podrá añadir su «Sabor» al final) y continúa su turno normalmente. Si el Teriomorfo gana, el monje queda gravemente herido. En caso de empate, no pasa nada.

Si el monje no ha derrotado al Teriomorfo, descarta la carta. Si no quedan cartas, baraja la pila de de las cartas para crear un nuevo mazo.

COMBATE ENTRE MONJES

Regla opcional

Un monje puede usar una acción para desafiar a otro monje en combate. Resuelve el combate de la misma manera que una pelea con un Teriomorfo.

El perdedor sufre una herida grave, y el ganador queda satisfecho. En caso de empate, no pasa nada.

ERIDA GRAVE

La cerveza del monje recibe 1 suciedad. Da la vuelta a la carta de tu monje. El jugador debe gastar una acción para volver a darle la vuelta a su monje y poder jugar de nuevo.

En el caso de una pelea contra un Teriomorfo, el nivel de Ruido del monje vuelve a 0.

EQUIPOS, BENDICIONES Y OBJETOS SAGRADOS.

Los equipos y bendiciones tienen habilidades especiales indicadas en sus cartas.

Algunas son permanentes, mientras que otras solo se pueden usar una vez por partida, una vez por fase o durante una tirada de dados. Siempre se acumulan entre sí, así como con las habilidades de los monjes.

Asegúrate de declarar su uso ANTES de lanzar cualquier dado.

No hay límite en la cantidad de cartas que un jugador puede tener. Cuando ya no haya más cartas disponibles, baraja la pila de descarte para crear un nuevo mazo.

FIN DEL JUEGO

Se suman las puntuaciones obtenidas en cada fase, y el monje con la puntuación de sabor más alta gana la partida. Pero para sentirse realmente orgulloso, debe consultar la tabla de puntuaciones y hacerse una idea de la calidad de su cerveza. En caso de empate, gana el jugador que tenga más sangre de Teriomorfo en su cerveza, luego el que tenga menos suciedad. Si el empate persiste, comparten la victoria. ¡Salud!

0-4: Imbebible, es horrible

5-7: Añade un poco de jarabe para que sea bebible

8-12: Lo mínimo para los trapenses

13-17: Una buena cerveza

18-20: Una cerveza ganadora de concursos

MODOS

Puedes usar cualquier modo del juego excepto Running Brewers y Battle Brewers, que han sido incluidos en ese libro de reglas.

SOLO

No hay modificaciones particulares en modo solitario. Puedes jugar con ese libro de reglas.

Ilustraciones generales



reduce tu nivel de ruido del número indicado. En caso de tener un símbolo de "igual", pon tu ruido al número que se indica.



Enfrenta a los adversarios unos después de otros, en tu primer fracaso sufres una herida grave pero conservas la carta Teriomorfo y cuentas los puntos de Sabor que has obtenido antes de la derrota. Esto cuenta como un único y mismo combate, por ejemplo, los objetos que matan al Teriomorfo al momento del combate.



No puede utilizar bendición / equipamiento para enfrentar al Teriomorfo



Robar dos cartas (ou tirar los dados) y conservar la de tu elección. Descartar la otra.



Robar inmediatamente una bendición / equipamiento.



Aumentar el sabor de tu cerveza o la de de otro jugador.



Añade / Reduce sabor al Teriomorfo.



Gana el combate



Evita una herida grave.



Bonus a la tirada de dados para busca. Junto a un icono, el bonus se aplica unicamente para este icono.



Aumenta la calidad del ingrediente

Iconographie des moines

Chaque moine a ses propres capacités.



Marcial: Bonus durante todos los combates.



Discreto: Sin ruido extra en caso de fracaso.



Herbolario: +1 al sabor de la Malta.
Solo funciona si un recurso de calidad 1+ ha sido encontrado.



Zahorí: +1 al sabor del Agua.
Solo funciona si un recurso de calidad 1+ ha sido encontrado.



Panadero: +1 al sabor de la Levadura.
Solo tiene efecto si un recurso de calidad 1+ ha sido encontrado.



Leñador: +1 al sabor de la Leña.
Funciona únicamente si un recurso de calidad 1+ ha sido encontrado.



Recolector: +1 al sabor del lúpulo.
Solo funciona si un recurso de calidad 1+ ha sido encontrado.



Trapichear: Roba dos cartas equipamiento y conserva la de su elección. Descartar la otra. Solo funciona si el monje ha realizado la acción buscar.



Elegido: Roba dos cartas bendición y conserva la que desea. Descartar la otra. Solo funciona si el monje realiza la acción buscar.



Bendito: Por cada herida grave, obtener 4+ para ignorarlo.



Logística: +1 buscar ingredientes fáciles.



Cazador: +1 buscar teriomorfo y +1 durante la caza de teriomorfos.



Mugriento: Durante la acción mugre, el monje coje dos mugres en lugar de 1, 1 utilización por turno. Solo funciona si la cerveza elegida ya contiene ingredientes.



Carnicero: +1 al sabor de los Teriomorfos.



Alquimia: Transforma un ingrediente en un de tu elección. 1 utilización por partida. (Únicamente Modo Running Brewers)



Serendipia: Elige evitar un combate en un resultado 1-2.



Codex Siceratorum : Puede también utilizar la Mugre para un Sabor +1



Mazo de Guerra: Gana los empates durante los combates.



Robusto: Vuelve a tirar los dados con resultado 1 durante los combates.



Receta ancestral: Permite agregar un ingrediente del turno precedente. 1 utilización por partida.



Confunde al Teriomorfo: Cazado por un teriomorfo. Roba dos cartas Teriomorfo en lugar de una y conserva la de su elección. Descartar la otra.