

# MOONLIGHT BREWERS



2-8



5 min /



<< Better with beer >>



# MOONLIGHT BREWERS

## LIVRE DE REGLES VI.1

### (2024)

Crédits :

Merci à tous nos 128 contributeurs d'avoir cru en nous. Nous nous remercions de cette première expérience sur Kickstarter. Une expérience pleine de surprises.

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

Illustrations : Jérémy Laplatine.



## MOONLIGHT BREWERS

1ERE EDITION - VERSION 1.1 - PMP

### CONTENU

#### MOONLIGHT BREWERS

1 Plateau du Monastère : 4xA5 ou 2xA4

56 Cartes :

- 15 Moines

- 17 Garous

- 12 Équipements

- 12 Bénédiction

8 Fiches Mods

3 Dés Personnalisés

15 Pions

1 Feuille de Score

1 Livre de Règles

1 Patron pour la Boîte

#### EXTENSION - LA NUIT DE LA BÊTE

7 Cartes :

- 4 Moines

- 1 Garou

- 1 Équipement

- 1 Bénédiction

4 Pions

#### EXTENSION - HERMIT BREWER - A SOLO MODE EXTENSION.

26 mini Cartes

1 Campagne

1 Livret de Règles

## INSTALLATION

Chaque joueur choisit un moine qu'il va incarner durant la partie, il prend la carte correspondante.

Placez le plateau au centre, prenez les trois jeux de cartes (Garous, Équipements, Bénédiction), mélangez-les et placez-les autour du plateau.

Un joueur prend la Feuille de Goût, inscrit le nom des joueurs. Chaque joueur se munit d'un crayon et d'une petite feuille de papier (vous pouvez utiliser des pions/marqueurs ou des dés à dix faces), cette feuille permet de comptabiliser son niveau de bruit.

## PRINCIPES

Des moines s'affrontent pour brasser la meilleure bière, ce qui ne peut se faire que les nuits de pleine lune. Ils doivent donc produire la bière ayant le « meilleur goût » au terme des sept phases qui représentent chacune une phase de brassage.

Lors de chaque phase de brassage, les joueurs effectuent 2 actions qui vont leur permettre de trouver un ingrédient et/ou de s'équiper pour être plus efficace.

Les Moines peuvent effectuer des actions dans huit lieux : la Chapelle, la Bibliothèque, l'Houblonnière, la Braserie, l'Armurerie, la Cour Intérieure, la Forêt et la Brasserie.

## VICTOIRE

A la fin des 7 phases, on totalise les points de goût de chaque joueur. Celui qui a le plus de points a brassé la meilleure bière et remporte la partie.



## DEROULEMENT DU JEU

Choisissez votre moine, prenez le pion correspondant puis placez-le dans le cloître.

Le premier joueur est le dernier à avoir fait une consommation abusive de breuvage. Autrement, déterminez-le avec un dé. Il débutera toutes les phases.

Une partie se déroule en 7 phases où chaque joueur jouera 1 tour.

Chacun son tour, chaque joueur effectue ses 2 actions et son déplacement, en tenant compte du fait qu'il est possible de transformer une action en déplacement mais jamais un déplacement en action.

## LES PHASES

Une partie de Moonlight Brewers se joue en 7 phases. Dans chacune de ces phases, il faudra récupérer un ingrédient en particulier.

### PHASE I - LA PREPARATION - EAU

Les moines doivent nettoyer et préparer leur matériel. Il faut trouver de l'eau.

### PHASE II - LE CONCASSAGE - MALT

Les moines doivent concasser le malt pour qu'il soit prêt pour l'infusion. Il faut trouver du malt.

### PHASE III - L'INFUSION - BOIS

Il est temps de faire chauffer l'eau et le malt. Il faut trouver du bois.

## PHASE IV - LA CUISSON - BOIS

Durant cette phase, il ne faut pas que le feu faiblisse. Il faut trouver du bois.

## PHASE V - LE HOUBLONNAGE - HOUBLON

Mettons du goût dans la bière, le houblon pour ça est idéal. Il faut trouver du houblon.

## PHASE VI - LE REFROIDISSEMENT - EAU

Il faut désormais refroidir au plus vite la marmite. Il faut trouver de l'eau

## PHASE VII - LA FERMENTATION - LEVURE

Il est temps d'insérer la levure pour qu'elle fermente.

## FIN DE PARTIE - LE PETIT PLUS - GAROU

Il est temps de mettre l'ingrédient spécial. On ajoute le score du meilleur Garou que l'on a chassé plus 1 par Garou supplémentaire chassé.

*Note : les Garous de goût 0 ne comptent pas comme Garou supplémentaire.*

## DEPLACEMENT

Un déplacement peut se faire avant, pendant ou après les actions, et consiste à franchir une porte (indiquée sur le plateau). Les portes extérieures mènent à la forêt.

*Note : il n'existe qu'une seule et même "salle" forêt).*

## LE SPRINT

**Règle optionnelle, par Philippe.**

Vous pouvez décider de sprinter une fois par tour. Votre action déplacement vous permettra de vous déplacer de deux salles au lieu d'un, mais vous faites immédiatement +2 en Bruit.

## ACTIONS

Pour réaliser une action (sauf indication contraire), le joueur lance 1 dé et doit obtenir un résultat égal ou supérieur à la difficulté (indiquée par le dé sur le plateau de jeu). Dans le cas contraire il échoue.

## TYPES D'ACTIONS :

Les actions, sauf indications contraire

-Chercher un ingrédient : inscrivez la valeur de l'ingrédient trouvé sur la feuille de goût.

-Chercher de l'équipement à l'Armurerie pour tirer une carte Équipement.

-Prier à la Chapelle pour tirer une carte Bénédiction et Objet Saint.

-Méditer en silence à la Bibliothèque : réduit son niveau de Bruit de 5 (pas de jet de difficulté).

-Chasser le Garou dans la Forêt : tirez deux cartes Garou choisissez-en un et combattez-le. Vous avez +1 au jet de dé pour ce combat, **mais ne pouvez faire cette action qu'une seule fois par tour.**

-Chercher puis mettre immédiatement de la crasse dans la bière d'un adversaire : baissez immédiatement son goût de 1. (Ne fonctionne que si la bière ciblée contient déjà des ingrédients).

## LES DIFFICULTES DES ACTIONS

Le nombre représenté sur les icônes de dés positionnées sur le plateau symbolise la difficulté.





*Par exemple, dans ce cas, l'action de récolter du Malt de Goût «3» est réussie sur un résultat de 5+ sur un jet de 1D.*

**Faire du bruit :** Si le joueur a moins de 7 en «Bruit», alors il peut décider de chercher à fond sans se soucier du bruit. Dans ce cas il ajoute 1 au résultat de son dé pour savoir s'il a réussi mais il augmente de +2 son bruit (même si l'action est un échec).

Dans tous les cas, à la fin de l'action, il convient d'ajuster son bruit.

Il ajuste son bruit (Voir Bruit, Garous & Combat) et doit éventuellement combattre un Garou avant sa deuxième action. Puis il effectue sa deuxième action, de la même manière. Et ajuste à nouveau son bruit.

Lorsqu'un joueur a effectué ses deux actions, c'est au tour du joueur à sa gauche de jouer. Lorsque tous les joueurs ont fini leur phase, on passe à la phase suivante, et ce jusqu'à la fin de la septième phase.

## **LES INGREDIENTS**

Si un joueur n'a pas trouvé l'ingrédient de la phase à la fin de son tour, il marque 0 sur la feuille de score. Si le joueur a trouvé un ingrédient, il note le niveau de qualité sur la feuille de score.

### Notes :

*- Il est possible de chercher un ingrédient pour une phase future (il faut alors le conserver devant soi ou le noter).*

*- Il est impossible d'incorporer un ingrédient d'une phase passée.*

*- Les ingrédients ne se cumulent pas, la meilleure valeur est prise en compte (si on a trouvé plusieurs ingrédients).*

**Attention, ceci n'est pas valable pour les morceaux de garous (qui eux se cumulent).**

## **BRUIT, GAROUS & COMBAT**

Au début d'une partie, chaque moine commence avec «0» en Bruit. Vous devez trouver un moyen de le comptabiliser, comme par exemple avec un dé à 10 faces.

Dans son tour, et selon l'action, chaque moine va faire du bruit:

- Une action difficile (difficulté 5+) cause +2 Bruit.

- Une action facile (difficulté 2+/3+) cause +1 Bruit.

- «Faire du Bruit» cause +2 Bruit supplémentaire.

- Lorsque vous échouez dans votre action (jet de difficulté ratée), ajoutez +1 Bruit supplémentaire.

Le niveau de bruit se cumule et lorsqu'un moine atteint «10+», il se fait attaquer par un garou. Dans ce cas, son bruit retombe à «0» quelle que soit l'issue du combat.

*Note : un garou arrive systématiquement après la résolution de l'action qui a causé le bruit fatidique.*

Le moine pioche une carte Garou et doit l'affronter. Les effets des Garous se jouent de gauche à droite : ceux étant à gauche font effet avant le combat ; alors que ceux de droite font effet après le combat.

Le moine lance 1 dé et ajoute ses éventuels bonus. Le joueur à sa gauche joue le Garou, il lance le nombre de dé(s) plus les éventuels bonus indiqués sur la carte Garou. Le joueur faisant le plus haut résultat l'emporte. Si c'est le moine, alors il

conserve le Garou jusqu'à la fin de la partie (il pourra ajouter son «Goût» à la fin) et continue son tour normalement. Si c'est le Garou, le moine est alors gravement blessé. En cas de match nul, rien ne se passe.

Si le moine n'a pas vaincu le Garou, défaussez la carte. S'il n'y a plus de cartes, mélangez la défausse et faites une nouvelle pile.

### **COMBAT ENTRE MOINES**

#### ***Règle optionnelle.***

Un moine peut utiliser une action pour affronter un autre moine. Résolez le combat de la même manière qu'un combat contre un Garou.

Le vaincu subit une blessure grave, le vainqueur est content. En cas de match nul, rien ne se passe.

### **BLESSURE GRAVE**

le moine subit 1 Crasse dans sa bière. Retournez la carte de votre moine sur sa face verso, il faut dépenser une action afin de retourner votre moine face recto et de pouvoir agir à nouveau.

Dans le cas d'un combat contre un Garou, le niveau de bruit du moine retombe à 0.

### **EQUIPEMENT, BÉNÉDICTIONS ET OBJETS SAINTS.**

Les équipements et bénédictions ont des capacités spéciales indiquées sur leur carte.

Certaines sont permanentes alors que d'autres ne sont utilisables qu'une fois par partie, par phase ou encore par jet de dé. Dans tous les cas elles se cumulent entre elles ainsi qu'avec les capacités des moines.

**Attention de bien déclarer leur utilisation AVANT de jeter un éventuel dé.**

Il n'y a pas de limite dans le nombre de cartes que l'on peut avoir. Lorsqu'il n'y a plus de carte disponible, mélangez la défausse et constituez une nouvelle pioche.

### **FIN DE PARTIE**

On totalise les scores gagnés à chaque phase, le moine ayant le plus haut score de goût remporte la partie. Mais pour être vraiment fier, il devra consulter le tableau des scores et se faire une idée de la qualité de sa bière. En cas d'égalité, celui qui a le plus de sang de garou dans sa bière gagne, puis celui qui a le moins de crasse. S'il y a toujours égalité vous vous partagez la victoire. Cheers!

**0-4 : Imbuvable c'est de la p...**

**5-7 : Rajoutez du sirop pour être buvable**

**8-12 : Le minimum pour des trapistes**

**13-17 : Une bonne bière**

**18-20 : Bière qui remporte des concours**

### **MODES**

#### ***Règle optionnelle***

Vous pouvez utiliser n'importe quelle combinaison de mode sauf Running Brewers and Battle Brewers, qui sont déjà inclus dans ce livre de règles.

### **MODE SOLO**

Il n'y a pas de changement particulier au mode solo. Vous pouvez donc jouer avec ce livre de règles.

# Iconographie générale



**Cloche colorée :** montez/descendez votre jauge de bruit du nombre indiqué. En cas de symbole "égal", mettre son bruit au chiffre indiqué.



**Cheminement garou :** Affronter les adversaires les uns après les autres, à votre première défaite vous subissez une blessure grave mais prenez la carte garou et comptabilisez le nombre de Goût que vous avez obtenu avant la défaite. Cela compte comme un seul et même combat, par exemple pour les objets qui tuent un Garou sur le coup.



**Équipement/bénédictio rouge barré :** Ne peut utiliser d'équipement/de bénédiction pour affronter ce garou.



**Cartes/dés dont une barrée :** Piocher deux cartes / lancer deux dés et garder celle de votre choix. Défausser l'autre.



**Toile d'araignée rouge :** Immobilise le moine jusqu'à la fin de sa prochaine phase. Placer sa carte moine à l'horizontale. (Mode Running Brewers uniquement).



**Deux chopes couronnées colorées :** soustraire/ajouter au goût de votre bière ou de celle d'un autre joueur.



**Chope/Casque verte :** piocher immédiatement une bénédiction/équipement.



**Martial couronné :** Gagne le combat



**Loup aux gouttes de sang coloré :** Enlève/Ajoute le goût du Garou.



**Loupe :** Bonus au jet de dé pour chercher. Joint à une icône, le bonus est uniquement pour cette icône.



**Coeur à croix coloré :** Évite/subit une blessure grave.



**Ingédient couronné :** +1 Qualité de l'ingédient.

# Iconographie des moines

Chaque moine a ses propres capacités.



**Martial** : +1 lors de tous les combats



**Discret** : Pas de bruit supplémentaire en cas d'échec



**Herboriste** : +1 au goût du Malt. Ne fonctionne que si une ressource de qualité 1+ a effectivement été trouvée.



**Sourcier** : +1 au goût de l'Eau. Ne fonctionne que si une ressource de qualité 1+ a effectivement été trouvée.



**Boulangier** : +1 au goût de la Levure. Ne fonctionne que si une ressource de qualité 1+ a effectivement été trouvée.



**Bûcheron** : +1 au goût du Bois. Ne fonctionne que si une ressource de qualité 1+ a effectivement été trouvée.



**Cueilleur** : +1 au goût du Houblon. Ne fonctionne que si une ressource de qualité 1+ a effectivement été trouvée.



**Chiner** : Tire deux cartes équipements et garde celle qu'il souhaite. Défausser l'autre. Ne fonctionne que si le moine effectue l'action de chercher.



**Élu** : Tire deux cartes bénédictions et garde celle qu'il souhaite. Défausser l'autre. Ne fonctionne que si le moine effectue l'action de chercher.



**Béné** : A chaque blessure grave, faire 4+ pour l'ignorer



**Logistique** : +1 chercher les ingrédients faciles.



**Chasseur** : +1 chercher garou et +1 lors des chasses au garou



**Crasseux** : Lors de l'action crasse, le moine prend deux crasses au lieu d'une, 1 utilisation par tour. Ne fonctionne que si la bière ciblée contient déjà des ingrédients.



**Boucher** : +1 au goût des Garous



**Alchimie** : Transforme un ingrédient en celui de votre choix. 1 utilisation par partie.



**Sérendipité** : Peut choisir de fuir les combats sur un 1-2



**Codex Siceratorum** : Peut aussi utiliser la crasse pour Goût +1



**Marteau de Guerre** : Gagne les égalités lors des combats.



**Musclé** : Relance les 1 lors des combats



**Recette ancestrale** : Permet d'intégrer un ingrédient du tour précédent. 1 utilisation par partie.



**Embrouille Garou** : Chassé par un Garou. Tire deux cartes Garou au lieu d'une et garde celle qu'il souhaite. Défausser l'autre.