# HIGH MOON

*Dans la Vallée de la Mort, le moment idéal pour faire paître vos vaches squelettiques, c'est pendant les nuits de pleine lune, quand la magie noire envahit le désert tout entier. Dans* ***HIGH MOON****, vous incarnez un rancher spectral (si tant est que les spectres aient encore une peau…) dont l'objectif est de tracer des routes de bétail pour approvisionner les distilleries de la région, célèbres pour leurs spiritueux sans alcool à base d'ectoplasme bovin.*




## COMPOSANTS

A 4 paquets de 8 cartes *(1 par personne)*
B 4 cartes d'aide / jetons défaussés
C 2 cartes de départ
D 4 ensembles de 30 jetons Vache/Ranch *(1 par personne)*
E 4 ensembles de 3 marqueurs de pierre tombale *(1 par personne)*
F 4 marqueurs de score *(1 par personne)*
G 4 tuiles +40/+80 points *(1 par personne)*
H 1 plateau de pierres tombales
I 1 plateau de score
J 3 ensembles de 5 tuiles Distillerie *(3 icônes différentes)*
K 3 ensembles de 8 bouteilles de spiritueux *(3 icônes différentes)*
L 3 ensembles de 4 bouteilles de spiritueux doubles et triples *(3 icônes différentes)*
M 4 cartes de critères de score réversibles
livret de règles

## DESCRIPTION DES CARTES



# Mise en place

1 · Formez une réserve de tuiles **Distillerie**, placées au hasard côté symbole "?" visible *(retirez une tuile de chaque type à 2 ou 3 joueurs).*

2 · Disposez les **bouteilles de spiritueux** à portée de tous, côté bouteille pleine visible.

3 · Disposez au centre de la table **les deux cartes de départ superposées** comme indiqué, prenez 2 tuiles Distillerie de la réserve et placez-les au hasard sur chaque case de distillerie, côté type de spiritueux visible. Laissez suffisamment d'espace autour de ces cartes de départ, car le désert s'étendra à partir d'elles.

4 · Mélangez les cartes de critères de score, et placez-en 3 — du côté de votre choix — visibles de tous, comme indiqué (une des trois cartes recouvrant à moitié les deux autres). Cela formera les **4 critères de score** de la partie. Les cartes marquées du symbole ⚡ se scorent immédiatement lorsqu'elles sont remplies. Les autres se scorent en fin de partie.

*Pour une première partie, vous pouvez ne jouer qu'avec 1 carte (soit 2 critères de score visibles).*

5 · Placez les **plateaux des pierres tombales et de score** sur un côté de la table.



6 · Chaque joueur place ses trois marqueurs de pierre tombale et son marqueur de score sur les cases de départ des plateaux correspondants.
7 · Chaque joueur garde près de lui une réserve de 30 jetons, disponibles pour toute la partie *(quantité limitée)*.
8 · Chaque joueur prend **3 jetons de sa réserve** et les place à côté de sa carte d'aide *(ils seront disponibles dès le premier tour)*.
9 · Chaque joueur prépare **son paquet de cartes** *(8/7/6 cartes selon qu'il y ait 2/3/4 joueurs)* et le mélange. Dans les parties à 3 joueurs, retirez la carte portant l'icône 2 ; dans les parties à 4 joueurs, retirez également la carte 2-3 . Chaque joueur pioche **une carte** de son paquet pour commencer la partie avec une carte en main.
Choisissez au hasard qui commencera à jouer.

La partie se joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. La partie se termine lorsque tous les joueurs ont joué toutes les cartes de leur paquet et effectué leur dernier tour.

# LE TOUR

Le tour de chaque joueur se divise en deux phases.

## 1ER PHASE . PLACER UNE CARTE (OBLIGATOIRE)

Au cours de la partie, le plateau du désert se construit en superposant des cartes les unes sur les autres. Tu commences toujours ton tour en plaçant obligatoirement la carte que tu as en main sur le désert :



**Tu DOIS conserver la même orientation que les deux cartes de départ** *(tu peux la tourner de 180°, mais jamais la placer perpendiculairement)*.

**Tu DOIS recouvrir au moins une case du désert.**

**Tu DOIS laisser au moins une case de ta carte sans rien en dessous** *(tu ne peux pas recouvrir entièrement une zone complète du désert)*.

**Tu NE PEUX PAS placer ta carte au-dessus d'un jeton ou d'une tuile déjà posée sur le désert.**



Pour chaque case de ranch de TA COULEUR que tu recouvres, tu **gagnes 3 jetons de ta réserve**.
Pour chaque case de ranch **d'AUTRE COULEUR** que tu recouvres, **tu gagnes 1 jeton de ta réserve**, et la personne jouant cette couleur (si elle est en jeu) **gagne 2 jetons de sa réserve**.
Si la carte que tu viens de placer comporte une distillerie, pioche une tuile **Distillerie** au hasard dans la réserve et place-la dessus, côté type de spiritueux visible.



### 2E PHASE . PLACER DES JETONS OU PASSER

Place autant de jetons que tu le souhaites et que tu le peux. Avec ces jetons, tu construiras des **routes reliant tes ranchs aux distilleries.**

**Le premier jeton que tu poses pendant ton tour n'a aucun coût. Pour poser un deuxième jeton, tu dois défausser 1 jeton. Pour poser un troisième jeton, tu dois défausser 2 jetons, et ainsi de suite.**

Pour suivre les jetons que tu as posés et ceux que tu as défaussés, utilise ta carte d'aide. Place le premier jeton du tour dans l'espace semi-circulaire ; il sera retiré une fois posé sur le plateau du désert *(1)*. Utilise les autres espaces pour déposer les jetons que tu dois défausser afin de continuer à placer des jetons sur le plateau du désert *(2 et 3)*. À la fin du tour, les jetons défaussés placés sur la carte d'aide retournent dans ta réserve générale.
Si ta réserve générale est vide et que tu dois piocher des jetons à cause d'un effet de jeu pendant ton tour, tu peux reprendre des jetons déjà défaussés, en commençant par le premier espace de la carte d'aide, tout en respectant le coût du prochain jeton à placer.






Les jetons sont recto verso. Le côté  te permet de fonder un ranch et de commencer ou prolonger une route. Le côté  te permet de poursuivre une route déjà commencée.



Place un jeton **RANCH** pour fonder un ranch sur **n'importe quelle case de ranch visible** de ta couleur sur le plateau du désert.



Place un jeton **VACHE** sur une case libre **adjacente orthogonalement à l'un de tes jetons**, ou **adjacente orthogonalement à une distillerie connectée à l'une de tes routes** (c'est-à-dire que ta route peut traverser une distillerie).Tu peux poursuivre ta route depuis n'importe quel côté d'une distillerie où tu as un jeton adjacent, car elle est considérée comme connectée.



**Il est interdit de :**
1. Empiler des jetons.
2. Placer des jetons sur les distilleries.
3. Placer des jetons sur des ranchs d'une autre couleur que la tienne.

**On considère qu'il y a "connexion" lorsque tu crées une route reliant un de tes ranchs à une distillerie, soit par adjacence directe, soit à travers des jetons VACHE.**



### CONNEXION À UNE DISTILLERIE




Lorsque tu établis pour la première fois dans la partie une connexion entre l'un de tes ranchs et une distillerie précise du plateau du désert (soit par adjacence directe, soit à travers des jetons VACHE), **tu gagnes une bouteille** du type de spiritueux visible sur cette distillerie *(1)*. **Si tu connectes d'autres ranchs à cette même distillerie par la suite, tu ne gagnes pas de nouvelle bouteille.** *(2)*.



**Les bouteilles de spiritueux :** permettent d'effectuer des actions supplémentaires pendant ton tour. Elles sont **à usage unique**. Tu peux utiliser **une seule bouteille par tour**, à n'importe quel moment de celui-ci. Conserve-les côté bouteille pleine tant qu'elles ne sont pas utilisées. Lorsque tu en utilises une, retourne-la (côté bouteille vide) et place-la sur l'espace prévu de la carte d'aide pour te rappeler que tu ne peux plus utiliser d'autres bouteilles ce tour-ci. Conserve toutes tes bouteilles (pleines ou vides), car elles rapportent des points à la fin de la partie.



**LIQUEUR D'ARAIGNÉE :** gagne jusqu'à 3 jetons de ta réserve.



**LIQUEUR DE CHAUVE-SOURIS :** place jusqu'à 2 jetons disponibles sur le plateau du désert *(sans devoir en défausser)*.



**LIQUEUR DE CORBEAU :** place 1 jeton sur le plateau du désert directement depuis ta réserve *(sans défausse requise)*.

**Les règles de placement s'appliquent normalement dans tous ces cas.**



### RECOUVRIR DES CASES "PIERRE TOMBALE"

Lorsque tu recouvres une case **Pierre tombale** sur le plateau du désert, **avance sur la piste correspondante** du plateau des pierres tombales et exécute le bonus, s'il y en a un (gagne 1 jeton de ta réserve). Si tu recouvres une case "joker", tu peux choisir sur quelle piste avancer. Progresser sur ces pistes augmentera ton score final..

### PASSER

**Au lieu de placer des jetons**, tu peux passer ton tour (tu ne places aucun jeton et n'utilises aucune bouteille de spiritueux) pour **gagner 3 jetons de ta réserve.**

### FIN DE TOUR

À la fin de ton tour, **vide ta carte d'aide** : renvoie dans ta réserve les jetons défaussés, retire et conserve la bouteille utilisée. **Pioche une nouvelle carte de ton paquet** et passe le tour au joueur suivant.
La partie se termine lorsque tous les joueurs ont placé leur dernière carte et effectué leur tour.

## SCORE

**À garder en tête :**
A) Une **route** doit comporter au moins un ranch et une distillerie pour être prise en compte dans le score.
B) Un **ranch** doit être connecté à au moins une distillerie pour être compté.









**Pendant la partie :**

**1. Cartes de critères de score IMMÉDIATS :**
Tu les scores immédiatement au moment où tu remplis leurs conditions.
Avance alors ton marqueur sur la piste de score..

**À la fin de la partie :**

**2. Cartes de critères de score FINAUX :**
Chaque carte indique le nombre de Points de Victoire ( ) selon les conditions remplies.

**3.** Fais le total **des bouteilles de chaque type de spiritueux** *(utilisées ou non)*, puis multiplie ce nombre par le niveau atteint sur la piste des pierres tombales correspondant à ce type..



**4.** Vérifie la position de ton marqueur le moins avancé sur le plateau des pierres tombales et ajoute les indiqués à ce niveau.

**5.** Enfin, ajoute **1** **pour chaque 2 jetons non utilisés** *(jetons hors de ta réserve + bouteilles de spiritueux non utilisées).*

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de jetons en réserve l'emporte. Si l'égalité persiste, partagez la victoire et portez un toast à base de délicieuse liqueur d'ectoplasme bovin !

# Score



Exemple du plateau final dans une partie à 2 joueurs.




Pour ces critères de score, les résultats seraient :

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Jane**: | **1A: 16** | **2A: 16** | **2B: 16** | **3D: 15** |
| **Billy**: | **1A: 12** | **2A: 12** | **2B: 18** | **3D: 12** |





**Jane** obtient **16** :
bouteilles d'araignée : 3 x 2 = **6**
bouteilles de chauve-souris : 2 x 3 = **6**
bouteilles de corbeau : 4 x 1 = **4**
Elle n'obtient pas de bonus, sa piste la moins avancée étant au niveau le plus bas.



**Billy** obtient **10** :
bouteilles d'araignée : 0 x 2 = **0**
bouteilles de chauve-souris : 3 x 1 = **3**
bouteilles de corbeau : 2 x 2 = **4**
Il gagne 3 points supplémentaires pour la position de sa dernière piste.

Ils ajoutent ensuite les PV des jetons restants :
**Jane 2** y **Billy 1**

**TOTAL.**
**Jane:** 16 +16 + 16 + 15 + 16 + 2 = **81**
**Billy**: 12 + 12 + 18 + 12 + 10 + 1 = **65**



## Crédits

**AUTEUR** : Antonio Guillamó "Guilla"
**ILLUSTRATION ET DESIGN GRAPHIQUE** : Pablo Sanz
**MISE EN PAGE DU LIVRET DE RÈGLES** : Dossom Studio
**TRADUCTION** : Pablo Sanz
**DÉVELOPPEMENT** : Manuel J. García Gata, Pablo Sanz, Kortes Serrano et Antonio Fernández Díez

**ÉDITÉ PAR** : Combo Games S.L.
c/ Teresa Claramunt 3, 3B
02006 Albacete (Espagne)

Mises à jour et nouveautés sur notre site :
**www.combogames.es**

© 2026 Combo Games, S.L. Tous droits réservés.

## Remerciements

Aux anciens Égyptiens, pour avoir inventé le Senet, le tout premier jeu de société — je leur dois TOUT. À toutes celles et ceux qui ont bien voulu écouter mes idées folles et surtout à ceux qui ont testé mes prototypes (parfois à plusieurs reprises… désolé !). Merci à "Protos y Miguelitos" et à toute leur équipe, qui ont vu naître et grandir High Moon. Un grand merci à Max, pour avoir joué presque autant de parties que moi. Et enfin, merci à Combo Games d'avoir rendu ce rêve possible.

*Antonio Guillamó "Guilla"*