

FINAL FANTASY
MOOGLE
BUNYMALEM
BOARDGAME

ファイナルファンタジー モーグリ6兄弟のモブハント ボードゲーム



✿ Aperçu

Chaque joueur va jouer le rôle d'un des six frères et sœurs Mog. Chaque Mog a une série unique de cartes Combat. Le but du jeu est d'être le meilleur dans la chasse aux monstres, en réussissant à vaincre des démons dans diverses régions.

Des monstres sont placés entre chaque joueur, ainsi qu'au centre de la zone de jeu. Les joueurs jouent chacun leur tour pour se préparer à les vaincre en jouant des cartes Combat. Cependant, chaque monstre a des caractéristiques différentes, donc parfois vous devrez faire preuve de stratégie plutôt que de jouer la carte la plus forte.

Les joueurs peuvent aussi jouer des cartes face cachée pour dissimuler la force et les capacités des cartes qu'ils ont jouées. Utilisez la stratégie qui vous convient le mieux contre chaque monstre et bluffez avec des cartes face cachée pour gagner plus de points de victoire.

Composantes

Cartes du jeu

6 cartes Mog
60 cartes Combat (10 par Mog)
6 cartes Héros
2 tuiles Yiazmat
10 cartes Monstre

Jetons

16 jetons 1 PV
6 jetons 3 PV
6 jetons Fatigue
3 jetons Gil

1 marqueur premier joueur
1 livret de règles

Six Mog

Ces cartes indiquent avec quel Mog vous allez jouer. Chaque Mog a ses propres capacités et sa propre série de cartes.

- Nom**.....Le nom de la carte.
- Capacités spéciales**...Les capacités spéciales que ce Mog possède.
- Résumé**...La carte Combat spécifique à ce Mog est sur la face de cette carte, au dos vous trouverez la répartition de toutes les cartes Combat pour chaque Mog.



Cartes Combat

Ces cartes représentent les capacités spéciales et les actions de chaque Mog ainsi que les compagnons qui combattent à leurs côtés (certaines cartes sont les mêmes pour tous les Mogs). En utilisant ces cartes, vous augmentez votre force contre chaque monstre.



- Nom**..... Le nom de la carte.
- Affiliation**..... Une couleur ou une fleur indique quelle carte Mog est utilisée.
- Puissance**..... Un nombre indique la puissance de la carte.
- Capacités spéciales**... Les capacités spéciales de cette carte.

Cartes Héros

Ces cartes montrent des personnages du monde de Final Fantasy qui vont aider les Mog. Chaque joueur en reçoit une au début de la partie, ce qui modifie sensiblement sa série de cartes. Les cartes Héros sont utilisées à chaque tour de la même manière que les cartes Combat.



- Nom**..... Le nom de la carte.
- Puissance**..... Un nombre indique la puissance de la carte.
- Capacités spéciales**... Les capacités spéciales de cette carte.

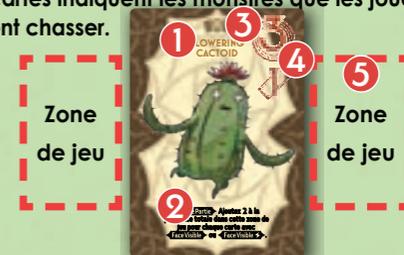
Tuile Yiazmat

Cette tuile représente le puissant dragon Yiazmat, le plus grand ennemi du plus vieux frère Mog, Montblanc. La tuile est placée au milieu du domaine et tous les joueurs vont la combattre.



Carte Monstre

Ces cartes indiquent les monstres que les joueurs doivent chasser.



- Nom**..... Le nom de la carte/tuile.
- Capacités spéciales**..... L'effet spécial du monstre. Cela peut affecter la puissance de la carte et la manière dont la carte est jouée.
- Nombre de placements de cartes**... Le nombre de cartes que chaque joueur peut placer sur ce monstre.
- PV (Points de Victoire)**..... Ce sont les PV que les joueurs peuvent gagner grâce à ce monstre.
- Zone de jeu**..... C'est l'endroit où chaque joueur place ses cartes Combat.

Jetons PV

Ces jetons représentent les PV (Points de Victoire), le but du jeu. Vous les gagnez principalement en réussissant des chasses aux monstres.



Jeton Fatigue

Ces jetons sont placés sur les cartes Combat par divers effets. Les cartes Combat avec ces jetons dessus sont considérées comme « Fatiguées » et leur puissance est réduite à 0. Le nombre de jetons Fatigue est considéré comme étant illimité.



Jeton Gil

Ce sont des jetons qui représentent la monnaie, et ils sont utilisés par le Mog appelé Sorbet.



Marqueur premier joueur

Le marqueur indique qui est le premier joueur à jouer une carte et aussi traité comme 1 PV.



✳ Mise en place (partie normale à 3 - 4 joueurs)

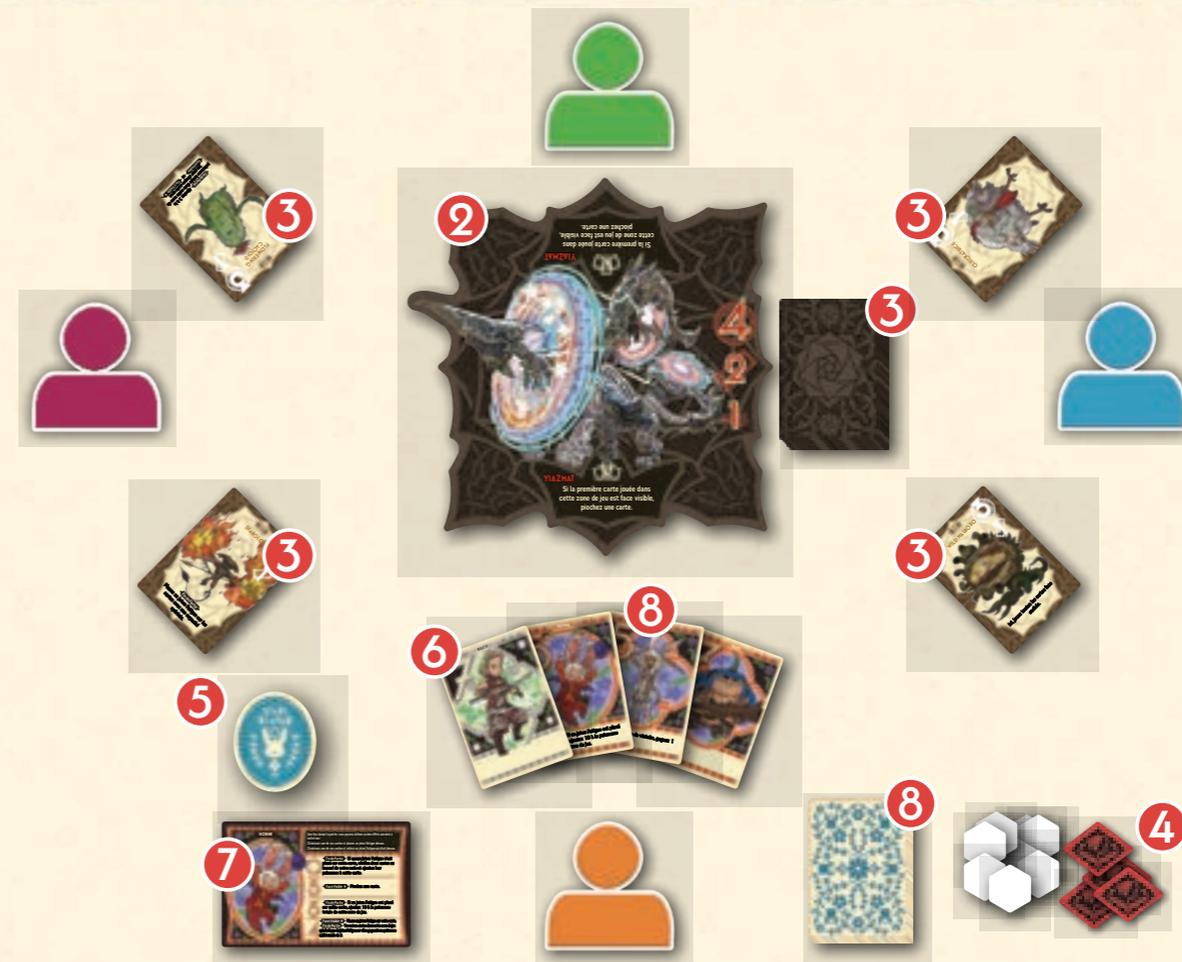
- 1 Les joueurs s'assoient en cercle (l'espace entre les joueurs, où se joue la partie, s'appelle le « domaine »).
 - 2 Placez 1 des deux tuiles Yiazmat au milieu du domaine ; vous pouvez choisir la face visible au hasard.
 - 3 Mélangez les 10 cartes Monstre et placez-les face cachée pour former un paquet. Ce paquet est appelé « paquet des monstres ». De ce paquet, placez 1 carte entre chaque joueur et révélez-les.
 - 4 Placez les jetons PV et les jetons Fatigue ensemble à un endroit accessible à tous.
 - 5 Choisissez au hasard le premier joueur qui jouera la première carte. Ce joueur place le marqueur premier joueur devant lui.
 - 6 Mélangez les 6 cartes Héros face cachée et distribuez-en une à chaque joueur. Cela forme votre main.
 - 7 Chaque joueur choisit au hasard une des six cartes Mog et reçoit la série de cartes Combat correspondant à cette carte. Le joueur de Sorbet reçoit aussi trois jetons Gil.
 - 8 Chaque joueur mélange ses cartes Combat et les place face cachée pour former son paquet. Piochez 3 cartes et ajoutez-les à la carte Héros pour former votre première main (composée de 4 cartes au total).
 - 9 Mettez de côté les cartes restantes. Certaines capacités de carte utiliseront les cartes Héros restantes ou les cartes Monstre plus tard.
- Vous êtes maintenant prêt à jouer.



Changements de mise en place pour les parties à 2 joueurs.

Si vous jouez à 2 joueurs, procédez aux ajustements suivants :

- Les joueurs sont assis l'un en face de l'autre.
- Placez 1 des deux tuiles Yiazmat et 3 des 10 cartes Monstre entre les joueurs.



Règles pour joueurs expérimentés

Lors de l'étape 7 du choix du Mog, choisissez au hasard une carte Mog pour chaque nombre de joueurs, plus une et placez-les face cachée. Ensuite, le premier joueur choisit quel Mog il veut jouer, sans le montrer aux autres joueurs, et il passe les cartes restantes au joueur suivant pour qu'il puisse choisir. Cela se poursuit dans le sens horaire jusqu'à ce que chaque joueur ait une carte Mog. Ensuite, la dernière carte Mog n'est pas utilisée et est remise dans la boîte de jeu.

* Comment jouer

La partie se joue en tours et en manches.

Le joueur avec le marqueur premier joueur débute la partie. À chaque tour, le joueur place une carte de sa main dans la zone de jeu, soit sur la tuile centrale de Yiazmat ou sur la carte Monstre entre lui et le joueur à côté de lui. Son tour est ensuite terminé lorsqu'il a appliqué l'effet de la carte.

La manche se termine lorsque chaque joueur a joué un tour, dans le sens horaire. La partie se termine lorsque six manches (lorsque chaque joueur a placé six cartes) ont été jouées. À la fin de la partie, des PV sont gagnés pour chaque monstre en fonction de la puissance totale des cartes jouées. Le joueur qui a le plus de PV remporte la partie.

* Tours de jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour en respectant les étapes suivantes :

1. Jouer une carte

Choisissez une carte de votre main et placez-la sur **1 des trois zones de jeu** : la tuile Yiazmat centrale, les cartes Monstre entre vous et le joueur à votre gauche, ou les cartes Monstre entre vous et le joueur de droite. Vous ne pouvez pas la placer sur d'autres cartes Monstre que celles-ci. Enfin, appliquez les règles suivantes :

Placez les cartes dans la zone de jeu la plus proche de vous pour ne pas mélanger vos cartes avec celles dans les zones de jeu des autres joueurs.

Les cartes peuvent être jouées face visible ou face cachée pour dissimuler leur contenu. Cependant, **vous ne pouvez pas placer une carte face cachée que s'il n'y a pas déjà des cartes face cachée vous appartenant dans cette zone de jeu**. Les cartes face cachée ne sont révélées qu'à la fin de la partie.

Restrictions concernant les cartes jouées face cachée lors des parties à 2 joueurs.

Lors d'une partie à 2 joueurs, vous ne pouvez jouer une carte face cachée que si vous avez 1 ou aucune carte face cachée dans tout le domaine.

Si la capacité spéciale de la tuile Yiazmat « Lorsque vous jouez des cartes dans cette zone de jeu, toutes les cartes sont placées face cachée. » est activée, toutes les cartes sont jouées face cachée dans cette zone de jeu seulement, sans tenir compte du nombre de cartes jouées face cachée déjà en jeu.

6



Chaque monstre a une limite du nombre de cartes qui peuvent être jouées contre lui (jusqu'à 2 cartes pour les cartes de base / 3 cartes contre Yiazmat et Antlion). À moins d'un effet spécial, aucune autre carte ne peut être ajoutée dans cette zone de jeu.



Exemples de tour de jeu

Tour du joueur A : les seules zones de jeu disponibles pour A sont : la zone de jeu monstre à sa gauche, la zone de jeu monstre à sa droite et la zone de jeu de Yiazmat au centre, où tout le monde peut jouer. Aucune carte ne peut être placée dans les autres zones de jeu.

Dans la zone de jeu centrale, A a déjà placé une carte face cachée, ainsi que dans la zone de jeu à droite. Aucune autre carte ne peut être jouée face cachée, à cause de la capacité spéciale du monstre.

De plus, A peut choisir de placer la carte face cachée ou face visible, s'il la joue dans la zone de jeu de gauche pendant ce tour, mais face visible uniquement s'il la joue au centre ou sur la droite.

7

Capacités spéciales des cartes Combat

Certaines cartes Combat ont des capacités spéciales. Pour les activer correctement, vous devez remplir des conditions précises. La manière dont chaque capacité spéciale est appliquée est présentée ci-après.

Face Visible **Face Visible** ⚡ : lorsqu'une carte avec cette capacité est jouée, elle doit être placée face visible. La capacité sur la carte est immédiatement activée. Certaines cartes n'ont seulement que « face visible » d'inscrit. Elles peuvent ensuite activer cette capacité au moment adéquat. Si une carte avec « face visible » a été accidentellement jouée face cachée, elle ne sera pas révélée à la fin de la partie.

Fin de Partie : cette capacité est activée à la fin de la partie lorsque la carte est révélée, sans tenir compte si la carte est face visible ou face cachée.



2. Activer des capacités spéciales

Si une carte avec **Face Visible** ⚡ est jouée face visible, alors la capacité est immédiatement activée.

Jeton Fatigue

Certaines capacités demandent de placer des jetons Fatigue sur des cartes. **Les cartes avec des jetons Fatigue placés sur elles ont une puissance de 0.** Cependant, les cartes restent dans la zone de jeu et **leurs capacités spéciales s'il y en a, restent en vigueur.**



Effet « La puissance n'augmentera pas ou ne diminuera pas »

Cet effet modifie la puissance de la carte vers une valeur spécifique, la rendant ainsi immunisée contre les effets d'augmentation et de diminution de puissance, à l'exception des jetons Fatigue.

Les capacités des cartes Mog.

En fonction du Mog avec lequel le joueur joue, les cartes des Six Mog peuvent elles-mêmes avoir des capacités. Ces capacités sont utilisées gratuitement et peuvent être utilisées à n'importe quel moment du tour d'un joueur, soit avant soit après avoir joué la carte.



3. Piocher

Après avoir joué une carte et géré la capacité (si possible), le joueur pioche une carte de son paquet pour refaire sa main à la fin de son tour.

Le tour du joueur est terminé. Le joueur suivant dans le sens horaire joue son tour.

✳ Fin de la partie

La partie se termine lorsque tous les joueurs ont joué six tours chacun et que six manches ont été jouées (lorsque six cartes ont été placées sur la table).

Toutes les cartes placées face cachée dans chaque zone de jeu sont retournées face visible et le total de leur puissance est comparé, en tenant compte des capacités de « fin de partie ». Le joueur qui a le plus grand total est le vainqueur et il reçoit 3 PV pour la première place comme indiqué sur la carte Monstre (le joueur avec le total le plus bas reçoit 1 PV pour la 2e place.) Rappelez-vous : **les cartes avec des jetons Fatigue dessus ont leur puissance réduite à 0.** Rappelez-vous aussi que vous ne pouvez pas gagner de PV dans des zones de jeu où aucune carte n'a été placée.

La tuile centrale Yiazmat, où tous les joueurs peuvent placer leurs cartes, est particulièrement importante, avec 4 PV pour la 1re place, 2 PV pour la 2e et 1 PV pour la 3e.

Chaque joueur reçoit des jetons PV pour les PV gagnés.

En cas d'égalité, les PV sont répartis en additionnant puis en divisant les points des places à égalité. Dans une égalité à deux, additionnez les points et divisez-les par deux. Dans une égalité à trois, additionnez les points et divisez-les par trois. Arrondissez toujours le résultat à l'entier inférieur. Certaines cartes ont la capacité de gagner des PV « en cas de victoire », mais **cela s'active seulement si le joueur est le seul à la 1re place.**

S'il y a égalité pour la puissance contre un monstre, divisez le PV de la manière suivante : faites la somme des PV des rangs touchés par l'égalité et divisez-la par le nombre de joueurs concernés. Arrondissez à l'inférieur si nécessaire.

S'il y a plus d'un joueur à avoir le plus de PV, le joueur le plus proche du premier joueur est déclaré vainqueur.



B

Exemples de fin de partie

Le joueur A fait le total de la puissance des cartes placées dans la zone de jeu du monstre sur sa gauche et il le compare au résultat du joueur B.

A a placé Bangaa « 6 » et Horn « 5 ». Si un jeton Fatigue est placé sur cette carte, ajoutez à la puissance totale de cette zone. Et B a placé Sheikh « 7 » et Montblanc « 8 ».

La capacité spéciale du monstre Diabolos est « **Fin de Partie** placez un jeton Fatigue sur une carte avec une capacité spéciale. » Cet effet fait placer un jeton Fatigue sur le « 5 - » de A, ce qui a ajouté 10 à la puissance totale de A dans cette zone de jeu.

Voici le résultat A : 16 contre B : 15, par conséquent A gagne et reçoit 3 PV et B reçoit 1 PV pour sa 2e place.

Fin de Partie Si un jeton Fatigue est placé sur cette carte, ajoutez 10 à la puissance totale de cette zone de jeu.

Fin de Partie placez un jeton Fatigue sur les cartes avec une capacité spéciale.

Clarifications des règles

Puissance d'origine

Lorsqu'une capacité fait référence à la « puissance d'origine », elle se rapporte à la valeur inscrite sur la carte. Même si elle a été modifiée en augmentant ou en diminuant, ou bien changée en une valeur particulière, la valeur indiquée est utilisée indépendamment de ces modifications.

Déplacer des cartes

Cette capacité permet de déplacer des cartes déjà placées entre des zones de jeu. Dans ce cas, le statut de ces cartes et les jetons placés dessus ne changent pas. De plus, les restrictions de placement (nombre de cartes, présence de cartes face cachée) sur la destination doivent être respectées. S'il y a déjà des cartes face cachée dans cette zone, des cartes face cachée venant d'autres zones de jeu ne peuvent pas être déplacées ici.

Vérifier la carte

Cette capacité peut vous permettre de vérifier des cartes qui sont face cachée. Vous ne pouvez pas révéler les informations que vous découvrez de cette manière aux autres joueurs.

Effets spéciaux imposant l'inverse pour jouer des cartes

Une des capacités spéciales d'une des tuiles Yiazmat nécessite que toutes les cartes soient jouées face cachée. Dans ce cas, la règle « Vous ne pouvez pas jouer une carte face cachée dans une zone de jeu où vos cartes face cachée sont déjà présentes » est ignorée. D'un autre côté, si une carte qui doit être jouée face visible est jouée dans cette zone de jeu, elle est jouée face cachée et elle ne peut pas être retournée face visible à la fin de la partie (la capacité spéciale ne peut pas être utilisée et la carte est considérée comme ayant une puissance de 0.)

Effets pour piocher des cartes

Certaines cartes ont un effet « piocher des cartes ». Si vous jouez une de ces cartes, vous piochez immédiatement le nombre indiqué de cartes dans votre paquet. Cet effet n'a rien à voir avec le fait de piocher normalement. Après avoir réalisé l'effet de la carte, le nombre de cartes dans votre main est augmenté.

Lorsque vous jouez des cartes avec **Face Visible** face cachée

Si une carte avec **Face Visible** est accidentellement jouée face cachée, elle ne peut pas être retournée face visible à la fin de la partie (elle ne peut pas utiliser sa capacité spéciale et elle est considérée comme ayant une puissance de 0).

Capacité de la carte de Sorbet : si aucun jeton Fatigue n'a été placé sur cette carte, elle copie la puissance de la carte qui est la plus puissante dans cette zone.

Si la carte cible a un jeton Fatigue placé sur elle et que sa puissance est 0, la puissance de la carte Mog est réduite à 0. Cela devient aussi 0 si une carte avec « face visible » est accidentellement placée face cachée. Ainsi, les joueurs ne peuvent pas cibler des cartes face visible qui ont été accidentellement jouées face cachée.

Capacité de la carte de Nono : **Fin de Partie** désactivez la capacité spéciale de la carte Monstre dans la zone de jeu où cette carte est placée.

Si elle est placée dans la zone de jeu de Vorpil Bunny, la capacité de Vorpil Bunny « annulez toutes les capacités spéciales **Fin de Partie** de toutes les cartes placées dans cette zone de jeu. » reste en vigueur, par conséquent la capacité de la carte de Nono n'est pas activée.

Crédits

Auteur : Seiji Kanai Illustration : Ryoma Ito Développement : Hobby Japan

✱ Résumé des cartes Héros

 1 ASHE	 5 VAAN
Face Visible ➔ Choisissez une carte dans cette zone de jeu et placez un jeton Fatigue dessus.	Face Visible ➔ Cette carte peut être déplacée dans une autre zone de jeu pendant votre tour.
 1 FRAN	 5 BALTHIER
Face Visible ➔ Gagnez 1 PV.	Face Visible ➔ La carte ne tient pas compte de la limite de placements lorsqu'elle est jouée ou déplacée.
 5 PENELO	 7 BASCH
Fin de Partie ➔ Retirez tous les jetons Fatigue sur vos cartes dans cette zone de jeu. Aucun autre jeton Fatigue ne peut être placé dans cette zone de jeu.	