

FULL MOON  
( 2 joueurs, « Sud » et « Nord », dès 8 ans)

MATERIEL

1 lune



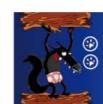
12 loups répartis ainsi:

1 empreinte



3 loups noirs

2 empreintes



3 loups roux

3 empreintes



3 loups blancs



3 loups gris



## BUT DU JEU

Pour décrocher la lune, 4 loups de couleurs différentes doivent se superposer.  
Le premier joueur qui superposera 4 loups de couleurs différentes gagnera la partie.

*Pour la suite de ces règles, les loups seront symbolisés par des carrés noirs, rouges, blancs et gris portant un chiffre indiquant leur nombre d'empreintes.*

*exemple: loup noir "3 empreintes":* **3**

## MISE EN PLACE

Mélangez les 12 tuiles loups, et placez les aléatoirement en ligne, de sorte que les 12 loups soient tous l'un à côté de l'autre.  
La tuile lune reste pour l'instant de coté en attendant le premier coup.  
C'est le joueur situé coté "pieds" des loups qui démarre la partie (donc le joueur qui voit les loups à l'endroit).  
Il doit, pour ce premier coup, déplacer un loup "1 empreinte"

*exemple de situation de départ:*



*Exemple: le premier joueur doit donc, pour son premier coup, jouer un des loups indiqués ici par une flèche*

## COMMENT JOUER

Les loups se déplacent pour se superposer les uns les autres.

Un loup "1 empreinte" se déplacera de 1 (pour rejoindre son voisin de gauche ou de droite)  
Un loup "2 empreintes" se déplacera obligatoirement de 2 (pour rejoindre son deuxième voisin de gauche ou de droite)  
Un loup "3 empreintes" se déplacera obligatoirement de 3 (pour rejoindre son troisième voisin de gauche ou de droite)

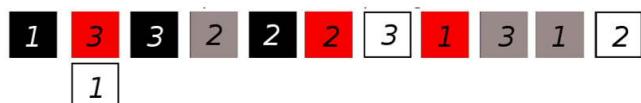
Si il est joué par le joueur "coté pieds", le loup se glissera sous un autre loup.

Si il est joué par le joueur "coté têtes", le loup montera sur un autre loup.

*exemple: le premier joueur, celui qui se situe "coté pieds", doit jouer un loup "1 empreinte". Il décide de déplacer le loup blanc "1 empreinte" vers la droite.*



*Le loup blanc vient donc se poser sous le loup rouge.*



Important: une même colonne ne peut comporter deux loups de même couleur, ce qui interdira donc certains déplacements.

*Exemple: Le joueur ne peut ici pas déplacer le loup gris avec une empreinte vers la gauche car il y aurait alors 2 loups gris dans la même colonne.*

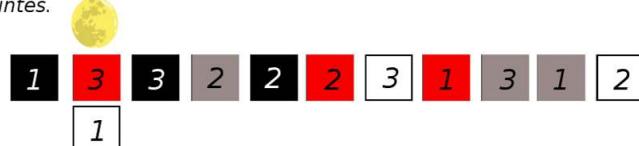


Déplacement de la lune:

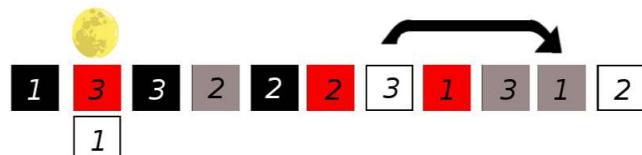
Chaque fois qu'un joueur aura déplacé un loup, il devra déplacer la lune sur cette nouvelle colonne (la colonne d'arrivée du loup) et choisir de quelle côté de la colonne il la place (en dessous ou au dessus)

Cette lune influencera le prochain coup de son adversaire: il devra jouer soit un loup ayant le même nombre d'empreintes, soit un loup de la même couleur que le loup visé par la lune.

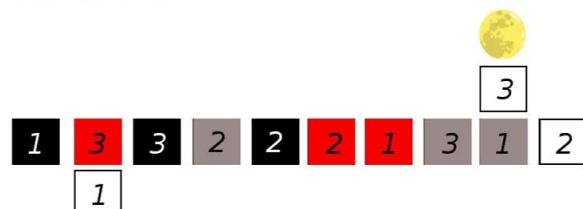
*Exemple: Le joueur suivant devra jouer un loup rouge ou un loup avec 3 empreintes car la lune a été placée sur le loup rouge avec 3 empreintes.*



*Exemple: Le joueur suivant (joueur se situant coté "tête" des loups) doit donc jouer un loup rouge, ou un loup avec 3 empreintes. Il décide de déplacer le loup blanc avec 3 empreintes vers la droite.*



*Il décide ensuite de placer la lune sur le loup blanc à 3 empreintes, pour forcer le joueur suivant à jouer soit un loup avec 3 empreintes, soit un loup blanc.*



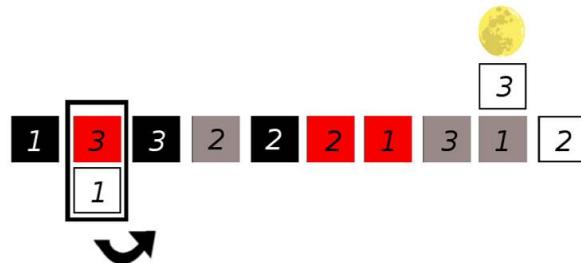
*Notez qu'il aurait également pu placer la lune sous le loup gris à une empreinte, et forcer ainsi le joueur suivant à jouer soit un loup gris, soit un loup à une empreinte.*

Déplacement de plusieurs loups à la fois:

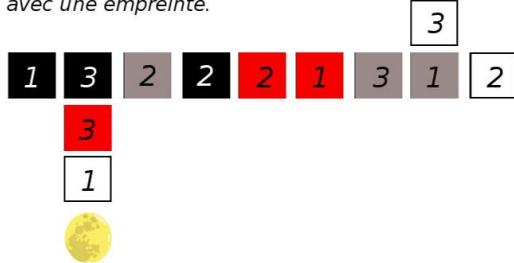
Quand une colonne comporte deux ou trois loups, on peut déplacer le loup le plus proche de soi sur cette colonne seul, mais on a également la possibilité de déplacer ce loup avec le loup juste derrière lui, ou avec les deux loups juste derrière lui. C'est dans ce cas le loup le plus proche de soi qui impose son déplacement au groupe.

Rappel: il est interdit d'avoir deux loups de même couleur sur une colonne. Pour qu'un déplacement comme celui-ci soit possible, aucun des loups de cette colonne ne doit avoir la même couleur que le/les loups présents sur la colonne d'arrivée.

*Exemple: c'est au joueur situé côté "pieds" des loups de jouer. Il doit jouer, du fait de la position de la lune, un loup blanc, ou un loup avec 3 empreintes. Il décide de jouer le loup blanc avec une empreinte mais en le déplaçant en meute, accompagné du loup rouge avec 3 empreintes. Il décide de déplacer cette meute vers la droite.*

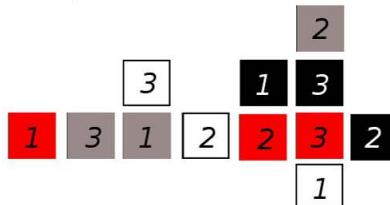


*Exemple suite: il décide ensuite de placer la lune sous le loup blanc à une empreinte. Le joueur suivant devra jouer soit un loup blanc, soit un loup avec une empreinte.*



Condition de victoire: Le premier joueur qui créera une colonne de 4 loups (un loup blanc, un rouge, un gris et un noir) sera déclaré vainqueur, et pourra décrocher la lune!

*Exemple d'une condition de victoire*



Cas particulier: si un joueur ne peut pas jouer un coup autorisé, il passe son tour et son adversaire rejoue immédiatement le loup de son choix.



## FULL MOON

(2 Spieler, „Süd“ und „Nord“, ab 8 Jahre)

### Spielinhalt



1 Mond

12 Wölfe, wie folgt verteilt:

	1 Tatze	2 Tatzen	3 Tatzen
3 schwarze Wölfe			
3 rote Wölfe			
3 weiße Wölfe			
3 graue Wölfe			

### ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, den Mond zu gewinnen. Um dies zu erreichen, müssen 4 Wölfe in unterschiedlichen Farben eine Reihe bilden.  
Der erste Spieler dem es gelingt, 4 Wölfe unterschiedlicher Farbe in eine Reihe zu legen, gewinnt die Partie.

Im weiteren Verlauf der Spielanleitung werden die Wölfe durch schwarze, rote, weiße und graue Quadrate dargestellt, auf denen die jeweilige Anzahl der Tatzen steht.

Beispiel: Ein schwarzer Wolf mit „3 Tatzen“:

3

### SPIELVORBEREITUNG

Mischen Sie die 12 Wolf-Karten und legen Sie sie nebeneinander in eine Reihe, so dass alle 12 Wölfe in gleicher Richtung liegen.

Die Mond-Karte wird beiseitegelegt, da sie erst nach dem ersten Zug benötigt wird.

Der Spieler auf der „Fuß“-Seite der Wölfe beginnt die Partie (also derjenige, der die Karten richtig herum betrachtet). Er muss für den ersten Zug eine Karte „1 Tatze“ spielen.

Beispiel für den Spielbeginn:



Beispiel: Der erste Spieler muss für seinen ersten Zug eine der hier durch Pfeile angezeigten Karten spielen.

#### SPIELVERLAUF

Die Wölfe werden so versetzt, dass sie oberhalb oder unterhalb eines in der Ausgangsreihe stehenden Wolves zu liegen kommen.  
Ein Wolf „1 Tatze“ wird um 1 Karte versetzt (zu seinem rechten oder linken Nachbarn).

Ein Wolf „2 Tatzen“ wird um 2 Karten versetzt (zu seinem zweiten Nachbarn rechts oder links).

Ein Wolf „3 Tatzen“ wird um 3 Karten versetzt (zu seinem dritten Nachbarn rechts oder links).

Wenn er von dem Spieler auf der „Fuß“-Seite gespielt wird, wird der Wolf unterhalb eines anderen Wolfs abgelegt.

Wenn er von dem Spieler auf der „Kopf“-Seite gespielt wird, wird der Wolf oberhalb eines anderen Wolfs abgelegt.

Beispiel: Der erste Spieler- der auf der „Fuß“-Seite - muss eine Karte „1 Tatze“ spielen. Er entscheidet sich dafür, den weißen Wolf „1 Tatze“ nach rechts zu versetzen.



Der weiße Wolf wird also unterhalb des roten Wolfs abgelegt.

Zwei oder mehr senkrecht liegende Wolfskarten bilden eine Meute.



Wichtig: Eine Meute darf nicht mehrere Wölfe von einer Farbe enthalten. Dadurch werden einige Spielzüge ausgeschlossen.

Beispiel: Der Spieler darf den grauen Wolf „1 Tatze“ nicht nach links versetzen, denn dann wären zwei graue Wölfe in der gleichen Meute.

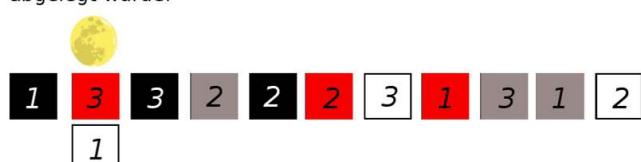


Die Mond-Karte

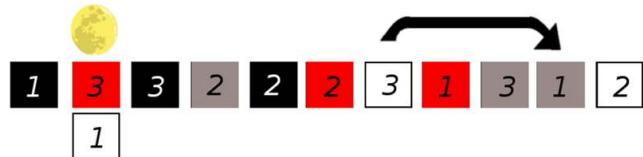
Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Wolf-Karte versetzt hat, muss er anschließend den Mond über die Meute setzen, in die der von ihm gespielte Wolf gelegt worden ist. Er muss dabei wählen, auf welche Seite der Meute (oben oder unten) er den Mond ablegt.

Der Mond beeinflusst den nächsten Zug seines Gegenspielers: Er muss entweder einen Wolf derselben Farbe oder derselben Tatzen-Anzahl spielen, die die Wolf-Karte anzeigt, an die der Mond anliegt.

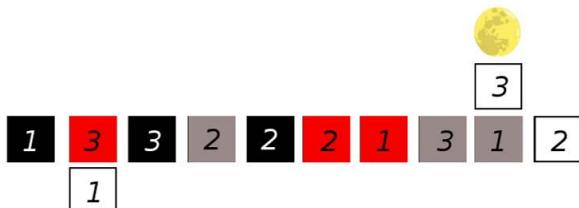
Beispiel: Der nächste Spieler muss entweder einen roten Wolf oder einen Wolf „3 Tatzen“ spielen, da der Mond über einem roten Wolf „3 Tatzen“ abgelegt wurde.



Beispiel: Der nächste Spieler (der Spieler auf der „Kopf“-Seite) muss also einen roten Wolf oder einen Wolf „3 Tatzen“ spielen. Er entscheidet sich, den weißen Wolf „3 Tatzen“ nach rechts zu versetzen.



Anschließend setzte er den Mond über den weißen Wolf „3 Tatzen“, um dadurch seinen Gegenspieler zu zwingen, entweder einen Wolf „3 Tatzen“ oder einen weißen Wolf zu spielen.



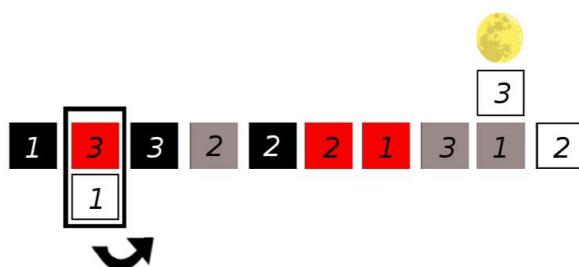
Er hätte den Mond auch unter den grauen Wolf „1 Tatze“ setzen können und so seinen Gegenspielern zwingen können, einen grauen Wolf oder einen Wolf „1 Tatze“ zu spielen.

#### Versetzen von mehreren Wölfen:

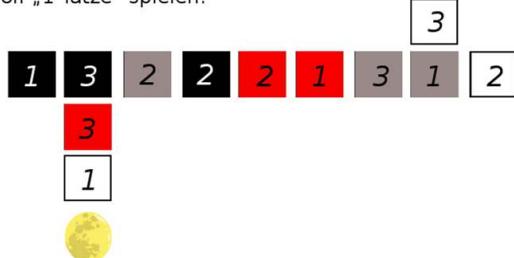
Wenn eine Meute zwei oder drei Wölfe enthält, kann der Spieler nur den äußersten Wolf der Meute versetzen. Er hat jedoch auch die Möglichkeit, zwei oder sogar alle drei Wölfe dieser Meute gleichzeitig zu versetzen. Der äußerste Wolf bestimmt durch seine Tatzenzahl den Spielzug der Meute.

Beachte: Zwei Wölfe der gleichen Farbe in einer Meute sind nicht erlaubt. Um eine Meute versetzen zu können, darf keine der Wolffarben der bestehenden Meute an der Zielkarte oder der Zielmeute vorhanden sein.

Beispiel: Der Spieler auf der „Fuß“-Seite ist am Zug. Er muss aufgrund der Platzierung der Mond-Karte entweder einen weißen Wolf oder einen Wolf „3 Tatzen“ spielen. Er entscheidet sich dafür, den weißen Wolf „1 Tatze“ zu versetzen, aber als Meute. Er spielt ihn zusammen mit dem roten Wolf „3 Tatzen“ und versetzt die Meute um eins nach rechts.

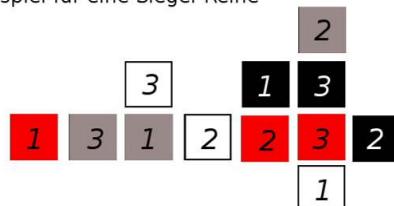


Beispiel (weiter): Anschließend platziert er den Mond unter den weißen Wolf „1 Tatze“. Der nächste Spieler muss also einen weißen Wolf oder einen Wolf „1 Tatze“ spielen.



Spielende: Der erste Spieler der eine Reihe aus 4 Wölfen unterschiedlicher Farben (ein weißer, ein roter, ein grauer und ein schwarzen Wolf) bildet, ist der Gewinner und erhält die Mond-Karte!

Beispiel für eine Sieger-Reihe



Sonderfall: Wenn ein Spieler einen durch den Mond angezeigten Zug nicht ausführen kann, muss er aussitzen und der Gegenspieler kann direkt den Wolf seiner Wahl versetzen.



## FULL MOON

(2 players, "South" and "North", from 8 years upwards )

CONTENTS OF THE SET



1 moon

12 wolves distributed as follows:

3 black wolves



2 prints



3 prints



3 red wolves



3 white wolves



3 grey wolves



## AIM OF THE GAME

To reach the moon 4 wolves of different colours must be placed one on top of the other.

The first player to place 4 wolves of different colours on top of each other wins the game.

From now on in these rules the wolves will be symbolised by black, red, white and grey squares bearing a number indicating their number of prints.

example: black wolf "3 prints"

**3**

## PREPARATION

Mix up the 12 wolf tiles and place them randomly in a line so that the 12 wolves are all side by side.

The moon tile is put aside for the time being awaiting the first move.  
The player on the "foot" side of the wolves starts the game (that is the player who sees the wolves in position).

For this first move he must move a "1 print" wolf as an example of the starting position:



Example: for his first move the player must therefore play one of the wolves indicated here by an arrow

## HOW TO PLAY

The wolves are moved so that they are placed one on top of the other.

A "1 print" wolf will be moved 1 space (to join his neighbour to the left or right)

A "2 print" wolf must be moved 2 spaces (to join his second neighbour to the left or right)

A "3 print" wolf must be moved 3 spaces (to join his third neighbour to the left or right)

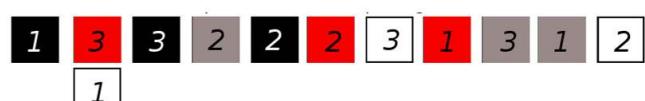
If it is played by the "foot side" player, the wolf will slide underneath another wolf.

If it is played by the "head side" player the wolf will climb onto another wolf.

example: the first player, the one on the "foot side", must play a "1 print" wolf. He decides to move the white "1 print" wolf to the right.



The white wolf is then placed underneath the red wolf.



Important: the same column may not contain two wolves of the same colour, which therefore blocks certain moves.

Example: Here the player cannot move the grey wolf with one print to the left because there would therefore be 2 grey wolves in the same column.

I

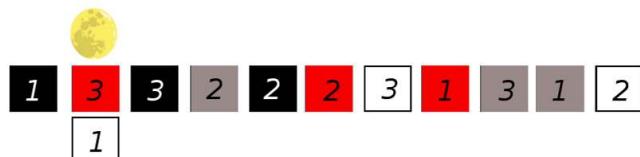


Moving the moon:

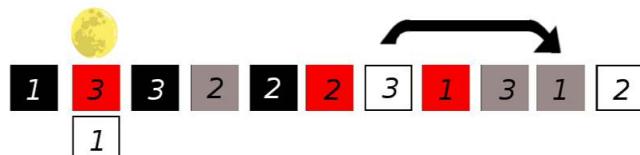
Whenever a player moves a wolf he must move the moon in that new column (the finish column of the wolf) and choose the wide on which he will place it (below or above).

This moon will influence the next move of his opponent: he must play either a wolf having the same number of prints or a wolf of the same colour as the wolf shown by the moon.

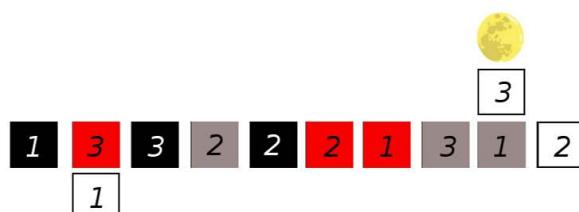
Example: The next player must play a red wolf or a wolf with 3 prints because the moon has been placed on the red wolf with 3 prints.



Example: The next player (player on the "head" side of the wolves) must therefore play either a red wolf or a wolf with 3 prints. He decides to move the white wolf with 3 prints to the right.



He then decides to place the moon on the white wolf with 3 prints to force the next player to play either a wolf with 3 prints or a white wolf.



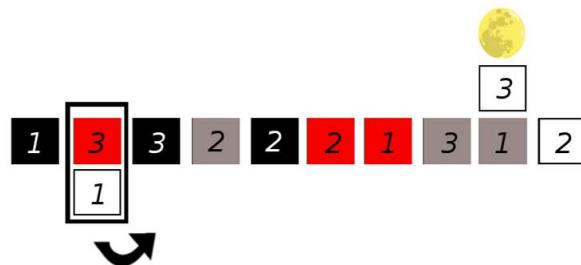
Note that it would also be possible to place a moon underneath the grey wolf with one print, thereby forcing the next player to play either a grey wolf or a wolf with one print.

Moving several wolves at a time:

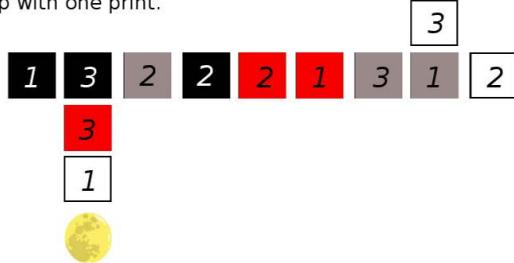
When a column contains two or three wolves he can move the wolf nearest to him into this column on its own, but he also has the possibility of moving this wolf together with the wolf right behind it or with the two wolves just behind it. In this case the wolf nearest to him will impose its movement on the group.

Reminder: you cannot have two wolves of the same colour in one column. To enable such a move as this, none of the wolves in this column must have the same colour as the wolf/wolves contained in the finish column.

Example: it is the turn of the player on the "foot" side of the wolves to play. Because of the position of the moon he must play a white wolf or a wolf with 3 prints. He decides to play the white wolf with one print, but by moving them in a pack, accompanied by the red wolf with 3 prints. He decides to move this pack to the right.

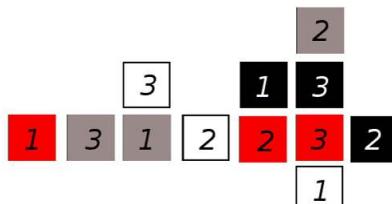


Example continued: he then decides to place the moon underneath the white wolf with one print. The next player must play either a white wolf or a loop with one print.



Who wins: The first player to create a column of 4 wolves (one white wolf, one red, one grey and one black) will be declared the winner and may reach the moon!

Example of a win



Special case: if a player cannot make an authorised move, he misses his turn and his opponent immediately replaces the wolf of his choice.