



GARE À LA BÊTE

RÈGLES DU JEU

Pour 4 à 10 joueurs à partir de 8 ans.

C'est la loi du plus fort dans les forêts vosgiennes, chacun luttant pour sa survie. Le chef du village, que tout le monde connaît, tente d'éliminer la Bête des Vosges et ses loups afin de protéger son peuple de ces animaux cruels qui ne pensent qu'à tuer et qui massacrent leur bétail. Les habitants du village tentent de protéger leur chef et de l'aider à tuer le clan de la Bête. Les créatures veulent se débarrasser du chef du village mais aussi des villageois qui dévastent leur habitat naturel lors de leur interminable traque de la Bête. Enfin, l'impitoyable Bête des Vosges, aidée par des loups, désire par dessus tout tuer et se régaler de toutes les créatures de la forêt. Chacun devra donc distinguer ses alliés de ses ennemis et sauver sa peau !

Dans Gare à la Bête, chaque joueur interprète l'un de ces rôles et possède un objectif qui lui est propre.

CONTENU

- 10 cartes "rôle" : Le Chef du village, les villageois, les créatures de la forêt (Darou, Sotré, Houéran, Feu-follet, Fée polybotte), la Bête et ses loups (ces rôles seront répartis lors de la préparation)
- 12 cartes "potion" (accompagnées d'un nombre de points de vie)
- 90 cartes de jeu
- Ce livret de règles

BUT DU JEU

Chaque joueur a un but spécifique :

- Le **Chef du village** doit éliminer la Bête des Vosges et ses loups.
- Les **villageois** protègent le Chef du village et l'aident à tuer la Bête des Vosges et les loups.
- Les **créatures de la forêt** veulent tuer le Chef du village mais également les villageois.
- La **Bête des Vosges** effraie tous les personnages en jeu mais la chair humaine n'est pas son péché mignon. Toutefois, elle n'hésitera à se défendre et tuer le Chef du village et ses villageois si ceux-ci cherchent à l'attaquer.
- Les **loups** aide la Bête à éliminer toutes les créatures.

PRÉPARATION

Prenez autant de cartes rôle qu'il y a de joueurs, réparties de cette manière :

- 3 joueurs : 1 Chef, 1 Bête, 1 créatures
- 4 joueurs : 1 Chef, 1 Bête, 2 créatures
- 5 joueurs : 1 Chef, 1 Bête, 2 créatures, 1 villageois
- 6 joueurs : 1 Chef, 1 Bête, 2 créatures, 1 villageois, 1 loup
- 7 joueurs : 1 Chef, 1 Bête, 3 créatures, 1 villageois, 1 loup
- 8 joueurs : 1 Chef, 1 Bête, 3 créatures, 2 villageois, 1 loup
- 9 joueurs : 1 Chef, 1 Bête, 3 créatures, 2 villageois, 2 loups
- 10 joueurs : 1 Chef, 1 Bête, 4 créatures, 2 villageois, 2 loups

Mélangez ces cartes et distribuez-en une, face cachée, à chacun des joueurs. Le joueur qui a obtenu le Chef du village l'annonce en retournant sa carte face visible. Tous les autres joueurs regardent quel rôle ils ont tiré, mais ne le révèlent pas. Sur la carte vous retrouverez également votre objectif afin de remporter la partie, la première personne à avoir rempli son objectif le fait savoir et la partie est terminée. Lorsqu'un joueur est mort, il révèle aux autres joueurs sa carte personnages.

Mélangez les cartes "potion", chaque joueur tire une cartes "potion" au hasard et la pose devant lui. Chacun annonce maintenant son nombre de points de vie et ses caractéristiques. Les points de vie sont sur le dos des cartes personnages qui sont distribuées en premières et qui indiquent votre objectif. Chacun utilise alors sa carte potion pour cacher les points de vie en trop. Le Chef du village dispose d'un point supplémentaire : si sa carte "potion" annonce trois points de vie, on considère qu'il en a quatre ; si sa carte en comporte quatre points de vie, il joue avec cinq points. La carte potion viendra cacher les points de vie perdu ou en trop.

Mélangez les 90 cartes de jeu et distribuez à chaque joueur autant de cartes faces cachées qu'il a de points de vie. Posez les cartes de jeu restantes faces cachées au milieu de la table : elles constituent la pioche. Laissez de la place pour la défausse (lorsque les cartes auront été utilisées).



Le nombre de points de vie est le nombre de fois que le joueur peut être touché avant d'être éliminé. De plus, ces points indiquent combien de cartes le joueur peut avoir en main à la fin de son tour (c'est sa « limite de cartes »).

LA PARTIE

La partie se déroule en tours de jeu, dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est au Chef du village de commencer. Le tour de chaque joueur est divisé en trois phases :

1. Il tire deux cartes
2. Il joue autant de cartes qu'il le désire
3. Il se défasse des cartes en surnombre pour n'avoir que 5 cartes dans sa main

TIRER DEUX CARTES

Le joueur actif tire les deux premières cartes de la pioche. Quand la pioche est vide, on mélange à nouveau les cartes de la défausse pour créer une nouvelle pioche.

JOUER DES CARTES

Maintenant, le joueur peut jouer des cartes qui l'aideront ou qui blesseront les autres joueurs, dans le but de les éliminer. Un joueur ne peut jouer des cartes que pendant son tour de jeu (à l'exception des cartes Esquive comme indiqué plus loin). Il n'est pas obligé de jouer des cartes pendant cette phase. Le joueur peut jouer autant de cartes qu'il le désire, mais il y a quand même trois limites :

- On ne peut jouer qu'une carte Atteinte par tour (cette règle ne s'applique pas aux autres cartes pouvant enlever des points de vie telles que la charge de sangliers, etc...) ;
- Aucun joueur ne peut avoir plusieurs copies de la même carte en jeu (En jeu signifie posée devant lui. Une carte est la copie d'une autre si elle porte le même nom. Par exemple : oiseau, abri...) ;

Exemple : si vous mettez en jeu un buisson, vous ne pouvez pas en jouer une autre, car vous aurez alors deux copies de la même carte posées devant vous.

Il existe trois types de cartes : les cartes à bord vert (celles que vous jouez avant de les défausser immédiatement), les cartes à bord marron (qui représentent les oiseaux) et les cartes à bord bleu (objets vous donnant alors plus d'opportunités dans le jeu comparé à vos adversaires).

On joue les cartes à bord vert en les plaçant directement dans la défausse après avoir appliqué les effets décrits dans leur texte ou indiqués par les couleurs du dé (voir la section Les cartes).

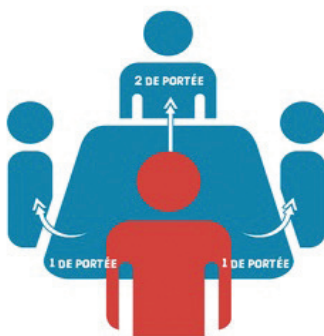
Pour jouer les cartes à bord bleu, il faut les poser face visible devant vous. Par conséquent, on dit que les cartes qui sont posées devant vous sont « en jeu ». L'effet de ces cartes dure jusqu'à ce qu'elles soient défaussées ou retirées d'une façon ou d'une autre (par exemple en jouant une Farce du Sotré), ou qu'un événement spécial se produise (dans le cas de l'utilisation d'une Flèche perdue, par exemple). Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir devant lui, mais n'oubliez pas qu'on ne peut pas posséder plusieurs copies de la même carte.

SE DÉFAUSSER DES CARTES EN SURNOMBRE

Une fois la deuxième phase terminée (quand le joueur ne veut plus ou ne peut plus jouer d'autres cartes), le joueur choisit dans sa main les cartes en surnombre dont il se défausse. Souvenez-vous que la limite de cartes d'un joueur, à la fin de son tour, est de 5 cartes maximum dans sa main. Ensuite, c'est au joueur suivant de jouer, dans le sens des aiguilles d'une montre.

LA DISTANCE ENTRE LES JOUEURS

La distance entre deux joueurs est le nombre minimal de places qui les séparent, dans un sens ou dans l'autre (voir schéma). La distance est très importante, car toutes les cartes affichant l'icône d'un oiseau en tiennent compte. En temps normal, un joueur ne peut atteindre des cibles (qu'il s'agisse d'autres joueurs ou de cartes) que si elles sont à une distance de 1. Quand un personnage est éliminé, il ne compte plus dans l'évaluation des distances : certains joueurs se «rapprochent» donc quand quelqu'un est éliminé.



ÉLIMINER UN PERSONNAGE

Quand un personnage perd son dernier point de vie, il est éliminé et il a perdu la partie, à moins qu'il ne joue immédiatement une Liqueur de mirabelle ou qu'il ne soit sauvé par sa carte dernier souffle (voir plus loin). Quand un joueur est éliminé du jeu, il dévoile sa carte de rôle et se défausse de toutes les cartes qu'il a en main et en jeu.

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque qu'un ou des personnages sont arrivés au bout de leur mission et donc quand l'une des conditions suivantes est remplie :

- Le Chef du village et ses villageois sont tués : Les créatures gagnent
- La Bête et les loups sont tués :
 - Le Chef du village et les villageois gagnent
- Toutes les créatures de la forêt sont tuées :
 - La Bête et les loups gagnent

Le **Chef du village** doit éliminer la Bête des Vosges et le loup.

Les **villageois** protègent le Chef du village et l'aident à tuer la Bête des Vosges.

Les **créatures de la forêt** veulent tuer le Chef du village mais également les villageois.

La **Bête des Vosges** effraie tous les personnages en jeu mais la chair humaine n'est pas son péché mignon. Toutefois, elle n'hésitera à se défendre et tuer le Chef du village et ses villageois si ceux-ci cherchent à attaquer. Son but est de tuer toutes les créatures.

Les **loups** protègent la Bête et veut éliminer les créatures.

LES CARTES

OISEAUX

Au début du jeu, chaque joueur ne peut toucher que les cibles situées à une distance de 1 : il ne peut donc atteindre que les joueurs situés immédiatement à sa droite ou à sa gauche. Pour toucher des cibles situées à une distance supérieure à 1, un joueur doit jouer une carte oiseau plus efficace. Ces cartes sont identifiées par leur bord marron et un chiffre affiché dans une silhouette d'oiseau. Ce chiffre représente la distance maximale que l'oiseau peut atteindre. Même si les oiseaux sont mis en jeu, ils peuvent quand même être défaussés (par exemple à cause d'une carte Farce du Sotré). Vous ne pouvez avoir qu'un oiseau en jeu à tout moment. Si vous voulez jouer une nouvelle carte oiseau alors que vous en avez déjà une en jeu, il faut vous défausser cette dernière au préalable. Important : les oiseaux ne changent pas la distance entre les joueurs. Ils représentent la distance maximale que vous pouvez atteindre.



FURIE INCONTRÔLABLE

Un joueur qui a cette carte en jeu peut jouer autant de cartes Atteinte qu'il le désire pendant son tour. Ces cartes Atteinte peuvent être utilisées contre une cible unique ou contre plusieurs cibles différentes, mais seulement à une distance de 1.



ATTEINTE ET ESQUIVE

Les cartes Atteinte et Esquive sont la principale méthode permettant de réduire les points de vie de vos adversaires. Si vous voulez jouer une carte Atteinte contre un autre joueur, vous devez :

- déterminer la distance à laquelle il se trouve ;
- vérifier que vous êtes capable de le toucher à cette distance (prendre en compte la présence d'un oiseau éclairteur)

Un joueur touché par une Atteinte peut immédiatement répondre par une carte Esquive (même si ce n'est pas son tour !) pour annuler le coup. S'il ne le fait pas, il perd un point de vie. Si un joueur n'a plus de points de vie, il est éliminé de la partie. La carte Atteinte est défaussée, même si elle a été annulée.



BAR A LIQUEURS

Tous les joueurs dont vous-même recevez un point de vie supplémentaire (sans dépasser leur capital de départ).



LIQUEUR

La liqueur de Mirabelle permet au joueur de regagner un point de vie durant son tour de jeu. Un personnage ne peut pas gagner plus de points de vie qu'il n'en avait au début de la partie ! La carte Liqueur ne peut pas être utilisée pour aider les autres joueurs. Elle doit être utilisée pendant votre tour.



VENDEUR AMBULANT

Quand vous jouez cette carte, tirez de la pioche autant de cartes qu'il y a de joueurs encore en jeu et posez-les sur la table face visible. En commençant par le joueur qui a joué cette carte, et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit l'une des cartes tirées et la place dans sa main.



FARCE DU SOTRÉ

Piochez au hasard une carte de la main du joueur de votre choix (même s'il n'est pas à votre portée) ou volez lui une de ses cartes en jeu (devant lui).



FEU DE FORÊT

La feu de forêt provoque une blessure contre «tous les autres joueurs» quelle que soit la distance. La carte Esquive n'a aucun effet sur cette action, il vous faut une carte Fuite pour éviter le feu. Durant votre tour de jeu, vous pouvez jouer autant de cartes Feu de forêt que vous le désirez. (Contrairement aux cartes Atteinte)



CHARGE DE SANGLIERS !

Chaque joueur, à l'exception de celui qui a joué cette carte, peut s'il le veut se défausser d'une carte Atteinte. Sinon, il perd un point de vie. Les cartes Esquive et Abri n'ont aucun effet dans ce cas.



CHARENTE

Le joueur pioche trois cartes.



ABRI

En possession d'une de ces cartes, le joueur peut lancer le dé lorsqu'on l'attaque. Si il tombe sur du vert ou du bleu, le joueur esquive l'attaque.



PUIT

Cette carte peut être posée devant n'importe quel joueur, quelle que soit la distance. Un joueur emprisonné doit lancer le dé avant le début de son tour.

- Si le dé s'arrête sur les couleurs bleu et vert, il s'échappe du puit. La carte Puit est alors défaussée et il poursuit son tour normalement.
- Sinon, il défausse la carte Puit et passe son tour. Il est cependant possible de jouer des cartes Atteinte contre lui, et il peut toujours jouer des cartes pour réagir (Esquive ou Liqueur, par exemple) en dehors de son tour si nécessaire. La carte Puit ne peut pas être jouée contre le Chef du village.

FLÈCHE PERDUE

Le joueur pose la carte devant lui le temps d'un tour de table. Lorsque son tour revient, le joueur lance le dé. Si celui-ci tombe sur la couleur noire, la flèche le transperce et le joueur perd 3 points de vie. Si ce n'est pas le cas, le joueur passe la flèche au joueur suivant.



LUGE

Le joueur pioche deux cartes.



FUITE

Vous vous éloignez des joueurs de un et ce durant un tour, la distance des autres joueurs ne change pas, personne ne peut vous atteindre sans oiseau (votre voisin de table se trouve maintenant à une distance de 2 de vous).



DERNIER SOUFFLE

Vous gardez cette carte face cachée tout au long de la partie. Vous pouvez la retourner quand vous n'avez plus de point de vie. Vous pouvez alors effectuer l'effet écrit sur la carte (s'il y en a un !).



CARTES POTIONS

Les joueurs reçoivent une carte potion, ainsi qu'une carte attribuant leurs points de vie (au dos des cartes personnages), accompagnés d'un pouvoir spécial qui leur est propre.



Dans ce jeu, trois “camps” sont en opposition :

- Le Village (Villageois et Chef du village)
- La Forêt (Toutes les créatures hormis la bête des vosges)
- La Bête (La Bête des vosges et les loups)

PRÉSENTATION DES PERSONNAGES

Le Chef du village : Il est le seul à retourner sa carte au début du jeu. Il veut défendre son village de la Bête des Vosges qui terrorise ses habitants, son but dans le jeu est donc de la tuer ainsi que ses loups.

- Ennemis principaux : la Bête des Vosges et ses loups
- Alliés : les villageois



Les villageois : Ils protègent à tout prix le Chef du village et l'aident à tuer la Bête des Vosges et les loups quelles qu'en soient les conséquences.

- Allié : le Chef du village



Les créatures de la forêt : Elles sont terrorisées par la Bête des Vosges qui ne pense qu'à les dévorer, mais aussi par le Chef du village qui ordonne la traque de la Bête : il a déjà brûlé une partie de leur environnement naturel pour cela. Leur objectif dans la partie est d'éliminer le Chef du village pour se venger de ses méthodes dévastatrices et la Bête des Vosges afin de vivre plus sereinement. Elles devront néanmoins faire attention d'éliminer le Chef du village après avoir tué la Bête afin que la partie ne soit pas terminée avant la finalisation de leur objectif complet. PS : Les créatures ont beau avoir le même objectif, ça ne les empêchera pas de s'entretenir.

- Ennemi principal : La Bête des Vosges puis le Chef du village



La Bête des Vosges : elle effraie tous les personnages en jeu mais la chair humaine n'est pas son péché mignon mais elle n'hésitera pas à attaquer les autres personnages humains (Chef et villageois) si ceux-ci veulent sa peau. Son objectif : Se régaler de toutes les créatures de la forêt.

- Ennemis principaux : les créatures de la forêt



Les loups : Ils protègent à tout prix la Bête des Vosges et l'aident à tuer le Chef du village quelles qu'en soient les conséquences.

- Allié : la Bête des Vosges



Lorsqu'un des personnages ou camps réussit son objectif, la partie s'arrête, celui/ceux qui a/ont remporté leur objectif gagnent la partie.

Lorsqu'un joueur atteint 0 points de vie il meurt et est éliminé du jeu.

NOM DES VILLAGEOIS

Toute l'équipe de Gare à la Bête remercie grandement tous les contributeurs Ulule pour leurs dons. Comme promis voici leurs noms dans la liste des villageois :

- Laure Michel



- Franky Warbest



- Rachel Ringenbach



- Raphaël Lallement



- Thibaut Plachta



