



LE JEU DE  
LA BÊTE

Romarc Briand  
Quentin Cartry

[version solo]

# LE JEU DE LA BÊTE

Partagez les aventures d'un village médiéval, confronté aux assauts répétés d'une bête fantastique.

*Le jeu de la Bête* dispose d'un mode solo, mais aussi – et surtout – d'un mode duel, dans lequel deux villages s'affrontent l'un contre l'autre. Ce dernier mode de jeu, plus compétitif, dure bien plus longtemps et suppose de connaître les cartes et les mécaniques de la version solo.

Ce premier manuel vous invite donc à jouer en solo, avant de chercher à défier vos ami(e)s. Néanmoins, les potentiels et les véritables propos du jeu ne se dévoileront qu'en duel...

Bâissez les lieux de votre village et développez votre communauté, afin qu'elle puisse émerveiller le monde, attaquer la Bête ou les villages adverses...

## VERSION SOLO

Durée : 45 Minutes  
(Ce manuel, manuel I)

## VERSION DUEL

Durée : 1h30  
(Manuel II)

## VERSION NUMERIQUE

Durée : 30 Minutes  
<https://romaricbriand.fr/>

## AVERTISSEMENT

Le Jeu de la Bête en solo nécessite les cartes de base, Le paquet de démarrage est disponible sur le site <https://romaricbriand.fr/>

Le Jeu de la Bête en duel nécessite deux paquets de démarrage. Chaque joueur/joueuse doit disposer du sien.

## PAQUET DE LA BÊTE

Voici les 24 cartes de base du jeu de la Bête.

ATT. DE LA BÊTE x4  
ATT. DE BANDITS x2  
DÉVORER LES ÉGARÉS x2  
ÉPAIS BROUILLARD  
PESTE NOIRE  
HIVER RIGoureux  
SÈCHERESSE  
ÉROSION  
NUIT D'ORAGE  
TEMPÊTE  
MILDIOU  
INCENDIE  
GUERRE  
  
MARAIS  
FORÊT  
LANDE  
CHEMINS  
RUINES

ANTRE DE LA BÊTE

## PAQUET DE BASE

Voici les 30 cartes de base que chaque joueur doit avoir dans son paquet.

MAISON x3  
FERME  
MOULIN  
ÉGLISE  
CHÂTEAU  
CHAMP  
CHAMP CULTIVÉ  
CARRIÈRE  
MENUISERIE  
FORGE  
CIMETIÈRE  
GRENIER  
MARCHÉ  
FOUR  
RUISSEAU  
  
BLÉS  
FARINE  
PAIN  
BÉTAIL  
BÂTON  
BOIS  
FLEURS  
POISSON  
GIBIER  
TRÉSOR  
MARIAGE  
ARMES  
FERVEUR

## CREDITS

Romaric Briand  
(Règles)

Quentin Cartry  
(Illus. et design des cartes)

Benjamin Le Boucher  
(Adaptation vidéo-ludique)

## REMERCIEMENTS

Soren et Flavie Briand  
Bernadette Richer  
Xavier et Cynane  
Jérémy Klein  
Lulu, Michel et Typh.  
Vincent Minvielle  
Marc et Tommy

# LE JEU DE LA BÊTE (version solo)

## Matériel (version solo)

- 30 Cartes pour votre paquet (17 « Lieu » et 13 « Objet »)
- 24 Cartes pour le paquet de la Bête (18 « Événement » et 6 « Lieu Hostile » dont « L'Antre de la Bête »)
- Une vingtaine de dés à 6 faces (20 D6)
- Une aide de jeu qui rappelle les phases d'un jour en solo (au format paysage)

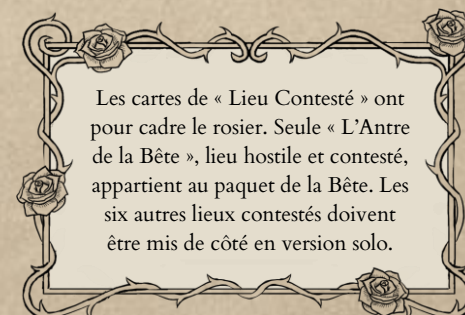
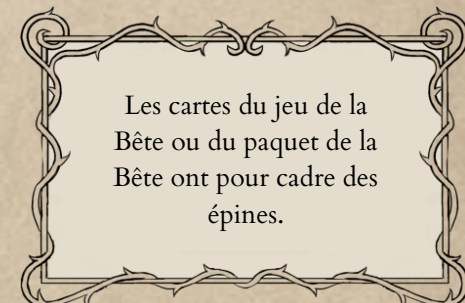
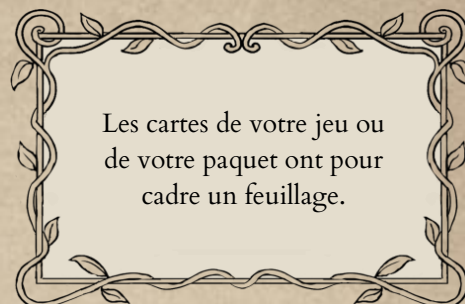
## Préparation (version solo)

Faites deux paquets : le premier composé de toutes les cartes de votre paquet (votre Jeu) et le second composé de toutes les cartes de la Bête (le Jeu de la Bête). Placez ces deux paquets à portée de main.

Puis, saisissez-vous de votre paquet. Prenez-y la carte « CHAMP » et l'une des trois cartes « MAISON ». Placez ces deux cartes devant vous. (Pour l'instant, votre village n'est donc composé que d'une seule maison et d'un seul champ.)

Sur la carte MAISON placez 2D6. (Ces deux dés à six faces représentent vos deux premiers habitants. Ils vivent en couple dans cette première maison. A côté d'elle, se trouve donc le champ qu'ils vont pouvoir cultiver.)

Après avoir mis en jeu ces deux premières cartes, c'est-à-dire après les avoir disposées face à vous pour former les premiers éléments de votre village, mélangez votre paquet. Mélangez le Jeu de la Bête. Votre premier jour commence.



## Le Jour (version solo)

Le tour de jeu s'appelle le jour et se compose de quatre phases successives :

- **L'Aube** [Piochez des cartes jusqu'à en avoir 3 en main, puis vous pouvez mettre en jeu un lieu de votre main.]
- **Le Matin** [Répartissez les dés de votre village sur les cartes en jeu. Ces dés symbolisent les villageois(es) qui vont travailler en divers lieux du village.]
- **La Journée** [Lancez, tour à tour, tous les dés disposés sur chaque carte, afin de tenter l'une des actions qu'elle propose. Chaque groupe de villageois(es) tente ainsi d'effectuer l'une des actions proposées par le lieu dans lequel il se trouve.]
- **Le Soir** [Avant la nuit, n'oubliez pas de replacer les dés dans des lieux protégés, une maison, par exemple... Puis, passez à la nuit.]

A l'aube, je pioche des cartes, jusqu'à en avoir trois en main.



Puis, je mets en jeu mon moulin.

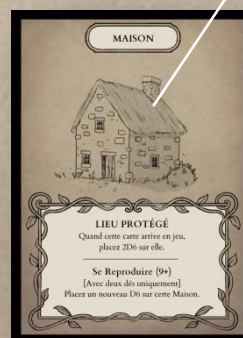
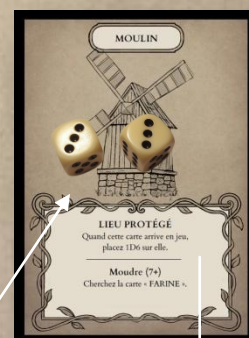
Comme indiqué sur la carte, je place un dé sur lui.

Autrement dit, le moulin arrive en jeu avec son meunier.



Le matin, je répartis mes villageois. Mon meunier va travailler au champ.

Les deux autres vont au moulin, moudre la farine.

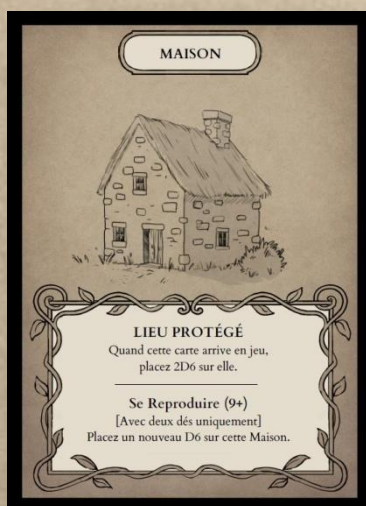


Pendant la journée, je commence par tenter l'action « Moudre (7+) ».

J'utilise la carte Bétail pour aider à moudre. Je défausse mon Bétail et j'obtiens un bonus de +2 pour tenter l'action.

Je lance mes dés et j'obtiens un double trois (6). A l'aide de mon bétail, j'obtiens donc un résultat final égal à 8.

Je devais faire 7 ou plus, pour réussir à moudre. J'ai donc réussi le test. Je vais aller chercher la carte Farine dans mon paquet ou ma défausse et la mettre dans ma main.



Pendant la même journée, mon meunier, dans le champ tente de « Semer 2+ ».

Je vais donc chercher la carte Champ Cultivé et je la mets en jeu à côté de mon champ.

Je lance le dé et j'obtiens « 3 ». L'action est réussie, là aussi.

Mon village s'est encore agrandi d'un lieu. Demain, le Champ Cultivé me permettra de tenter de nouvelles actions...

C'est le soir. Le vent se lève et la Bête rôde à la nuit tombée. Il vaut mieux se rassembler en lieu sûr.

Je choisis de placer tous mes villageois à l'abri dans la maison.



## La Nuit (version solo)

Pendant la nuit, de sinistres événements se produisent. Des villageois(es) disparaissent. Des lieux hostiles se révèlent.

- **La Nuit** [Retournez la carte du dessus du paquet de la Bête. S'il s'agit d'un lieu hostile, mettez-le en jeu. S'il s'agit d'un événement, placez-le dans la défausse de la Bête et appliquez immédiatement son effet. Puis passez à l'aube suivante...]

Les cartes événements du paquet de la Bête qui ont déjà été révélées et les lieux hostiles qui ont été défaussés sont placées dans une défausse particulière, appelée « défausse de la Bête ». La défausse de la Bête peut être consultée à tout moment.

C'est la nuit, je retourne la carte du dessus du paquet de la Bête.

C'est un événement.

Je le place dans la défausse de la Bête et j'applique ses effets.



Cette carte m'indique que, s'il est en jeu, je dois défausser mon moulin.



Le moulin gagne ma défausse. Heureusement, mes villageois ne se trouvaient pas dans le moulin.

## Conditions de victoire (version solo)

- **La partie est perdue** : si vous n'avez plus aucun villageois (plus aucun dé) en jeu.
- **La partie est gagnée** : si vous réussissez à attaquer la Bête dans son antre **OU** si vous réussissez à émerveiller le reste du monde grâce à votre Château.

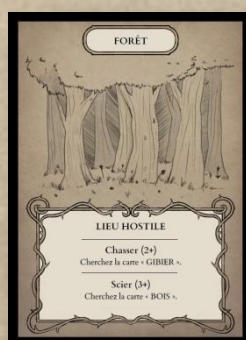


Défausse de la Bête

## Aperçu des zones de jeu (version solo)



Les cartes en jeu  
(Votre village)



Paquet des cartes de la Bête



Votre paquet



Réserve de dés  
(Dés retirés du jeu ou non-utilisés pour l'instant)



Votre main  
(Cartes en main)

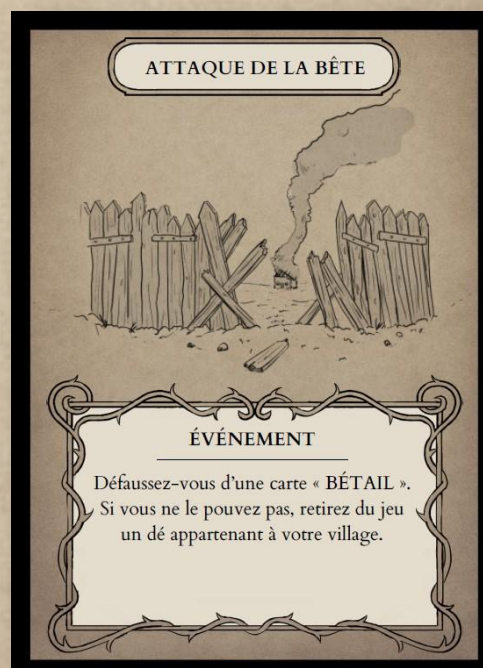


Votre défausse

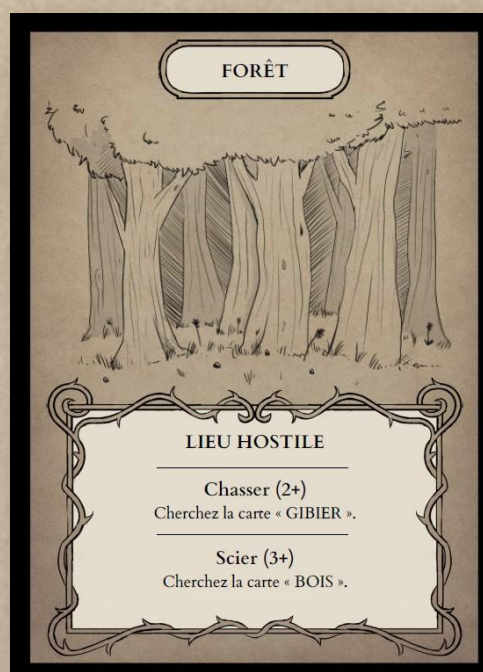
## Les types de cartes

La base du jeu compte plusieurs types de cartes : des **événements** et des **lieux hostiles** qui appartiennent au paquet de la Bête ; des **lieux**, des **lieux protégés** et des **objets** qui appartiennent à votre paquet et, pour finir, des **lieux contestés** indispensables aux parties en duel.

- Les cartes « événement » appartiennent au paquet de la Bête. Ces fâcheux événements vous privent de lieux (de cartes en jeu), voire de villageois(es) (de dés en jeu). La nuit, lorsqu'elles sont révélées, les cartes événements vont immédiatement à la défausse de la Bête, puis leurs divers effets sont appliqués.
- Les cartes « lieu hostile » appartiennent au paquet de la Bête. Elles représentent des lieux à la lisière de votre village, des lieux dangereux, hantés par la Bête ou les bandits. Quand ils sont révélés, dans la version solo du jeu, ces lieux hostiles sont mis en jeu parmi les autres lieux de votre village. Tenter les actions proposées par des lieux hostiles est dangereux (cf. Tenter des actions dans les Lieux hostiles, p. 17)



La bête attaque régulièrement.  
Il y a quatre exemplaires de cette carte dans le jeu de la Bête.



Cette forêt vous permet de  
« Chasser » du gibier ou de  
« Scier » du bois.

- Les cartes « lieu » appartiennent à votre paquet. Elles représentent des lieux de votre village. Quand ils sont en jeu, vos villageois(es) peuvent s'y rendre le matin et y tenter des actions pendant la journée. Le marché, la menuiserie, la carrière, le four, etc. autant de lieux qui proposent des actions indispensables à la survie du village.



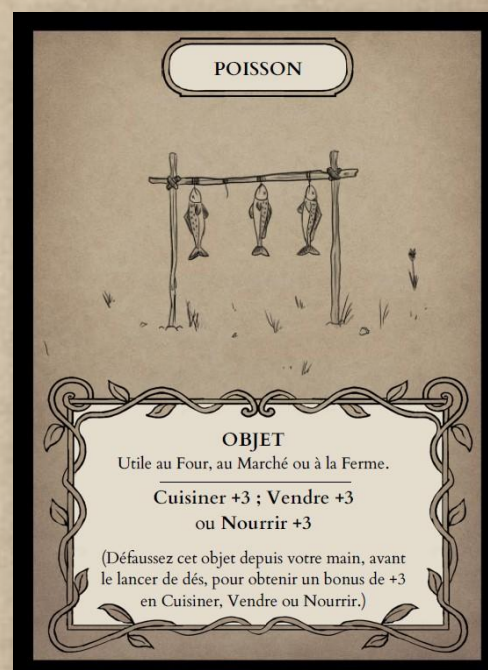
Le Marché offre la possibilité de « Vendre » pour obtenir un « Trésor » ou d'« Acheter » pour aller chercher dans votre paquet ou la défausse de votre village n'importe quelle carte de Lieu ou d'Objet.

- Les cartes de « lieu protégé » appartiennent à votre paquet. Ce sont des lieux particuliers qui entrent en jeu avec des villageois (un ou plusieurs dés) et qui offrent théoriquement une meilleure résistance face aux assauts de la Bête.

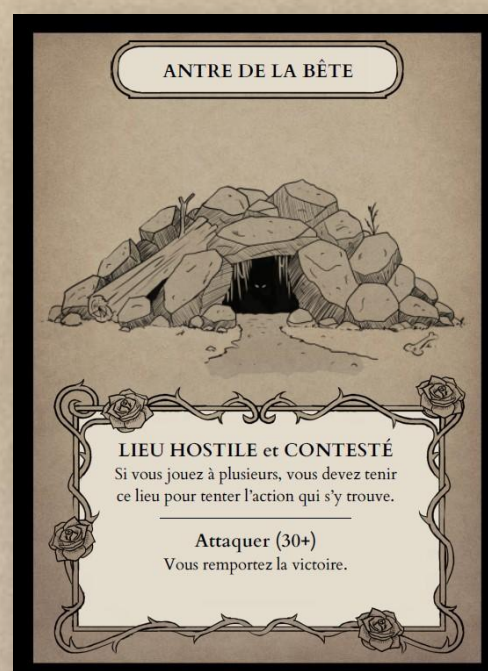


La Ferme, par exemple, arrive en jeu avec un dé (1D6). Ce dé symbolise le fermier ou la fermière vivant dans ce lieu protégé.

- Les cartes « objets » appartiennent à votre paquet. Elles représentent des objets utiles à la réalisation de certaines actions. Quand un objet est utilisé, il gagne directement votre défausse (celle du paquet auquel il appartient). Vous devez utiliser l'objet avant de tenter l'action qu'il favorise, c'est-à-dire avant de lancer les dés pour tenter cette action.



- Les cartes « Lieu Contesté » n'appartiennent à aucun paquet, sauf « l'Antre de la Bête » (lieu hostile et contesté) qui appartient au paquet de la Bête, en solo et en duel. Les six autres cartes « Lieu Contesté » de la base ne servent qu'en duel et doivent être positionnées au milieu des villages ennemis (cf. version duel, dans le second manuel). Un lieu contesté doit être tenu par un joueur pour que ses villageois puissent bénéficier de ses capacités et/ou tenter les actions qu'il propose.



L'Antre de la Bête, carte reconnaissable aux roses et aux épines caractéristiques des lieux contestés appartient pourtant au paquet de la Bête.

En solo, cette carte n'est qu'un lieu hostile comme les autres. Mais, en duel, ce lieu est contesté et doit être tenu par un village, si celui-ci compte tuer la Bête et remporter la victoire.

## Les Lieux de votre Village

Lors de chaque aube, au début de votre tour, vous pouvez mettre en jeu un lieu de votre main (un seul seulement !).

Une fois mis en jeu, un lieu reste en jeu jusqu'à ce qu'un événement, une action ou une autre carte demande qu'il soit défaussé. En général, cela signifie que le lieu a été détruit. Si un lieu est défaussé, tous les dés qui se trouvaient dessus (les villageois et les villageoises qui s'y trouvaient) sont retirés du jeu.

Quand il est en jeu, un lieu permet aux villageois d'y effectuer une ou plusieurs actions pendant la journée. Ces diverses actions sont décrites par un verbe à l'infinitif : « Moudre » ; « Attaquer » ; « Traquer » ; « Chasser » ; etc. Ce verbe est suivi d'une condition de réussite inscrite entre parenthèses.

## Les dés sur les Lieux

Chaque dé placé sur une carte de votre village représente un villageois ou une villageoise. Les dés vont et viennent de carte en carte pour y tenter des actions, comme des villageois(es) qui vont et viennent de lieu en lieu pour y travailler. Par ailleurs, quand un dé est retiré de votre village, cela signifie que le villageois qu'il représentait est mort.



La Maison permet l'action

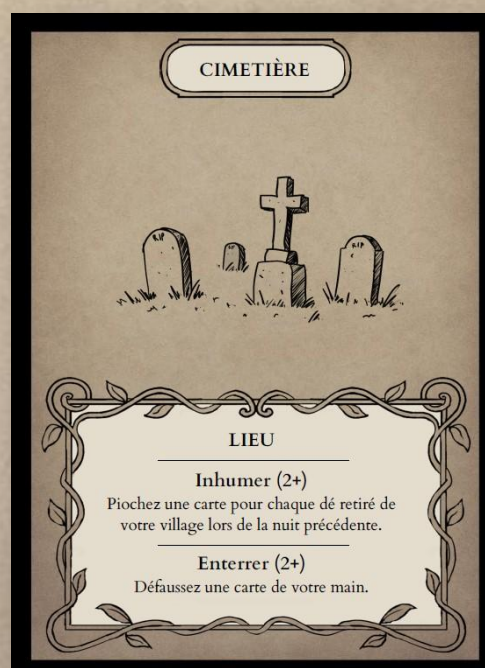
« Se Reproduire (9+). »

De plus, cette action ne peut être tentée qu'avec deux dés seulement.

Pour réussir cette action, il va donc falloir obtenir un résultat supérieur ou égal à « 9 » en ne lançant que deux dés !

Ce n'est pas facile. Sans objet, pour les aider, mes villageois ont très peu de chance de se reproduire.

Mais le jeu en vaut la chandelle ! Si je réussis cette action, j'obtiendrai un nouveau dé, c'est-à-dire un nouveau villageois ou une nouvelle villageoise.



## Tenter une action

Chaque matin, chaque villageois(e) se rend dans le lieu où il va travailler toute la journée. Vous répartissez donc vos dés en jeu sur les lieux en jeu.

Puis, durant la journée, vous pouvez sélectionner un lieu où se trouve au moins un(e) villageois(e) pour tenter de réaliser l'une des actions qui figurent sur ce lieu (une seule de ces actions, seulement !).

On ne peut pas tenter une action s'il n'y a aucun villageois dans le lieu qui rend cette action possible. En effet, il faut au moins un(e) villageois(e) présent(e) dans un lieu pour tenter l'une des actions proposées par ce lieu.

Chaque jour, vous ne pouvez tenter qu'une seule action parmi les multiples actions proposées par un lieu (une seule action par lieu seulement !).

Une action est plus ou moins difficile à réaliser. Le nombre entre parenthèses indique cette difficulté. Plus ce nombre est élevé, plus l'action est difficile. Ainsi, par exemple, une action (6+) est plus facile à réaliser qu'une action (10+).

## RAPPEL DU TOUR DE JEU (en Version Solo)

### AUBE

Piochez des cartes jusqu'à en avoir 3 dans votre main.

Puis, vous pouvez mettre en jeu un lieu de votre main.

### MATIN

Répartissez vos dés en divers lieux de votre village.

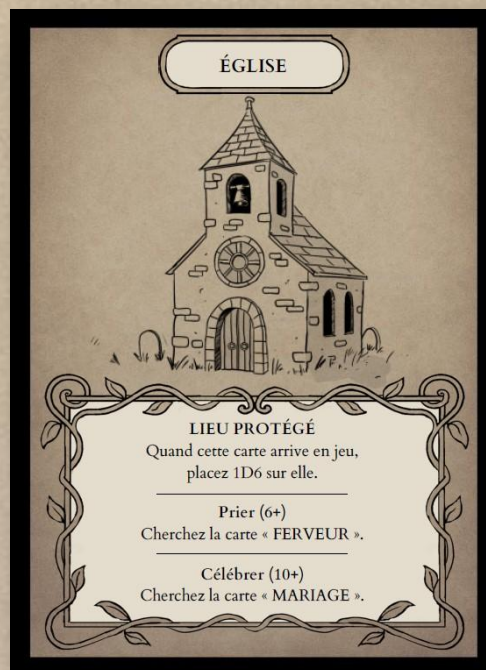
### JOURNÉE

Lancez, lieu après lieu, tous les dés disposés sur chaque lieu afin de tenter l'une des actions qu'il propose.

### SOIR

Replacez les dés dans des lieux de votre village.

Puis, passez à la nuit.



Si l'on en croit cette carte, prier dans cette église pour obtenir la ferveur est plus facile (6+) que de célébrer un mariage (10+).

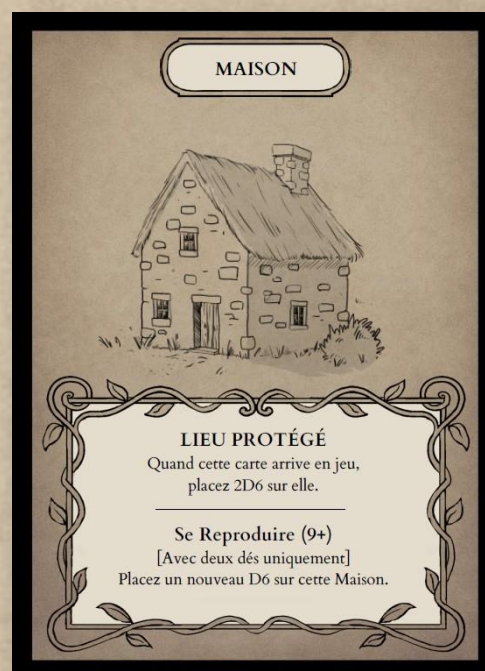
En plus de leur difficulté propre, certaines actions demandent aussi de remplir des conditions préalables. Ces conditions sont notées entre crochets sous le nom de l'action. Vous ne pouvez pas tenter une telle action sans avoir préalablement rempli les conditions imposées.

**Pendant la journée, pour tenter une action :** sélectionnez un lieu dans lequel se trouve au moins un dé ; sélectionnez une action que ce lieu propose ; utilisez des objets le cas échéant (cf. page suivante) ; puis lancez tous les dés placés sur ce lieu pour tenter cette action.

Si le résultat du lancer est supérieur ou égal à la difficulté de l'action tentée, alors l'action est réussie. Dans le cas contraire, si le score est strictement inférieur à la difficulté indiquée, l'action est ratée.

Chaque lieu de votre village ne peut être sélectionné qu'une fois par journée pour y effectuer une action.

De même, en règle générale, une fois lancés, les dés ne peuvent pas être relancés pour effectuer une autre action ce jour-ci. En d'autres termes, chaque dé ne peut être lancé qu'une seule fois par jour pour effectuer une action.



Vous ne pouvez pas tenter l'action de « Se Reproduire » dans la maison, s'il n'y a pas deux dés dans la maison, uniquement deux dés.



Le Bâton est une exception à la règle ci-contre, puisque cet objet permet de relancer chaque dé ayant fait « □ », mais seulement dans les lieux hostiles ou contestés.

## Tenter une action : les objets

Les objets aident à réaliser certaines actions. En général, les lieux dans lesquels les objets sont utilisables sont précisés, mais ce n'est pas toujours le cas. Ainsi, par exemple, un objet noté « Utile à la Ferme » pourra s'employer, entre autres, pour une action spécifique de la Ferme.

Si vous voulez utiliser un objet pour favoriser la réussite d'une action, vous devez le défausser avant de lancer les dés pour tenter cette action. Quand un objet est utilisé, il gagne la défausse de son village, puis il produit son effet.

Certains objets favorisent tout type d'action. C'est le cas de la carte Bétail (ci-contre). Comme les autres objets, la carte Bétail doit être utilisée (défaussée) juste avant de tenter l'action qu'elle favorise.

D'autres cartes, comme la carte Ferveur (ci-contre) donne un bonus à toutes les actions de cette journée. La Ferveur, comme tous les objets, doit être défaussée avant l'une des tentatives que vous souhaitez favoriser avec elle. Après avoir été défaussée, son effet aide toutes les autres actions tentées au cours de la journée. On dit de son effet qu'il *persiste* jusqu'à la fin de la journée.

Plusieurs objets peuvent aussi être utilisés pour favoriser une même action. Dans ce cas, les effets des objets se cumulent les uns aux autres.



La Farine est notée « Utile au Four ou au Marché », car elle peut être chauffée dans le Four ou bien vendue au Marché.



## Un exemple détaillé

Le **matin**, j'ai mis un dé dans le Champ et deux dés dans ma Maison.  
En main, j'ai les cartes : « Fleurs » ; « Bétail » et « Ferveur ».



Pendant la **journée**, je commence par sélectionner le champ pour y tenter l'action « Semer (2+) ».

Avant de lancer mon dé, j'utilise ma Ferveur. Je défausse la Ferveur pour obtenir +1 à tous mes résultats du jour.

Je lance le dé pour Semer et j'obtiens « 6 ».

La Ferveur augmente ce résultat d'un point.

Mon résultat final est donc « 7 ».

J'ai réussi à semer mon Champ !

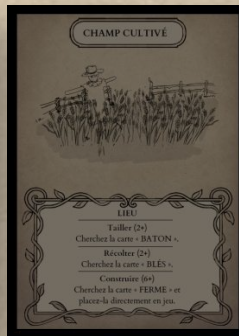
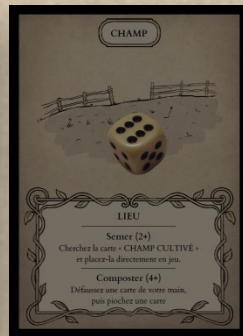
Je vais donc chercher la carte « Champ Cultivé » qui se trouve dans mon paquet. Je la mets en jeu.

Puis, je mélange mon paquet.



Pendant cette même journée, je sélectionne à présent la Maison pour y effectuer l'action « Se Reproduire (9+) »

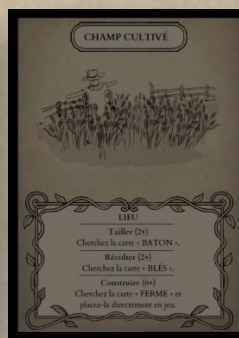
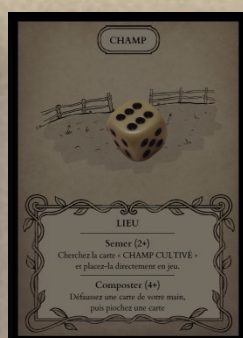
Avant de lancer mon dé, j'utilise mon Bétail et mes Fleurs. Je défausse ces deux dernières cartes, pour augmenter mon résultat de 4 points. L'effet de ma Ferveur persiste toujours, puisque nous sommes la même journée. Donc, quel que soit le résultat de mes dés, j'aurai d'ores et déjà un bonus de 5 points.



Je lance mes deux dés et j'obtiens un « 1 » et un « 2 ».  
A l'aide de mon Bétail, de mes Fleurs et de ma Ferveur, j'obtiens donc un résultat de « 10 ».

+ 1 (1<sup>er</sup> dé)  
+ 2 (2<sup>ème</sup> dé)  
+ 1 (Ferveur)  
+ 2 (Bétail)  
+ 2 (Fleurs)  
= 10 (Résultat final)

Ce n'était pas gagné, mais j'ai finalement réussi l'action « Se Reproduire (9+) », j'ajoute un dé sur la carte Maison.



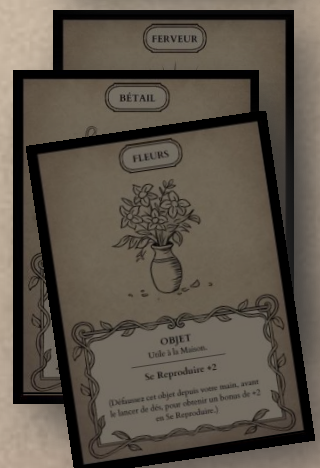
Je n'ai plus de carte en main.

Ce nouveau dé ne peut pas encore être déplacé (uniquement le matin), donc il ne peut pas tenter d'action avant le jour prochain.

Tous les lieux ont été utilisés (le Champ et la Maison) ou ne peuvent pas encore être utilisés (je ne peux faire aucune action dans le Champ Cultivé puisqu'il n'y a pas de dé dessus.)

Tous les dés qui pouvaient être lancés ont été lancés.

C'est la fin de journée.



## Tenter des actions dans les lieux hostiles

Quand le paquet de la Bête dévoile un lieu hostile, placez-le devant vous, comme s'il s'agissait d'un lieu normal.

Chaque matin, vous pouvez placer des dés sur les lieux hostiles en jeu. Cela signifie que des villageois(es) partent explorer ces lieux hostiles en quête de ressources.

La journée, comme dans n'importe quel autre lieu de votre village, si des dés sont placés sur un lieu hostile, vous pouvez sélectionner ce lieu pour y tenter l'une des actions proposées.

Mais, prenez garde ! Contrairement au lieu de votre village, le lieu hostile est un lieu dangereux et mortel. Après avoir lancé les dés pour y tenter une action, vous devez retirer tous les dés du groupement ayant fait «  » lors de votre dernier lancer de dés.



Je relance mes deux dés et j'obtiens un «  » et un «  ».

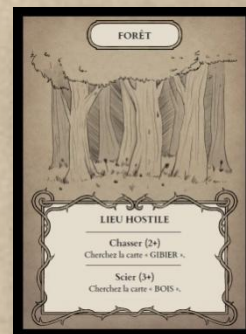
Ce n'est pas beaucoup mieux...

Mon bâton ne me permet qu'une seule relance.

Je vais donc retirer du jeu le dé ayant fait «  ».

Le pauvre est mort dans la forêt en chassant le gibier.

J'ai une Forêt (un lieu hostile) parmi les lieux de mon village



Le **matin**, je place deux dés dans la forêt. Puis, pendant la **journée**, je sélectionne la Forêt pour y tenter l'action « Chasser (2+) »



Prudent, avant de lancer mes dés, je décide d'utiliser mon Bâton. Si je fais des «  » lors de mon premier lancer, le Bâton me permet de les relancer.



Double un !

J'ai bien fait d'utiliser mon Bâton.

Certes, j'aurais réussi mon action « Chasser (2+) », mais sans mon bâton, j'aurais aussi perdu ces deux dés.

## Tenter une action : l'action est ratée

Parfois, même après avoir dépensé autant d'objets que possible, le résultat final (bonus + résultat du lancer de dés) est inférieur à la difficulté. Dans ce cas, l'action est ratée.

Quand l'action est ratée, le lancer de dés est sans effet. Il ne se passe rien. Le ou les villageois(es) ont donc perdu leur temps à tenter une action qui a échouée. Après un échec, sélectionnez un autre lieu pour tenter une autre action ou passez au soir.

## Tenter une action : l'action est réussie

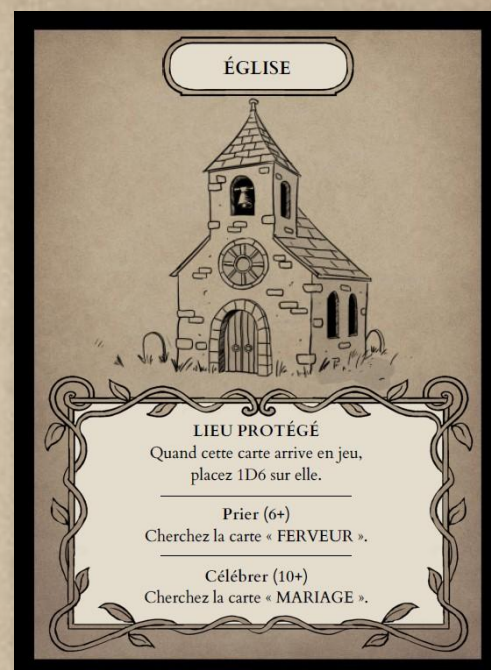
Quand le résultat final (bonus + résultat du lancer de dés) est supérieur ou égal à la difficulté de l'action, alors elle est réussie, vous pouvez appliquer l'effet indiqué sous le nom de l'action. Puis, après la résolution de cet effet, passez à l'action suivante ou passez au soir.

## Chercher une carte

Le plus souvent une action réussie vous permet de *chercher* une carte. Ce mot clef signifie que vous pouvez aller chercher la carte indiquée dans votre paquet ou dans votre défausse. Puis, si elle ne s'y trouve pas déjà, vous pouvez mettre cette carte dans votre main.

Si vous avez cherché une carte dans votre paquet, vous *devez* le mélanger après cela.

Par ailleurs, après avoir cherché une carte, vous *pouvez* aussi choisir de mélanger toutes les cartes de votre défausse dans votre paquet.



Réussir l'action de Prier à l'Église, par exemple, vous permet d'aller chercher la carte appelée « Ferveur » dans votre paquet ou votre défausse et de la mettre dans votre main.

Notez que les noms des cartes que vous pouvez aller chercher apparaissent toujours en majuscule et entre guillemets.



Semer dans le Champ, vous permet d'aller chercher votre carte « Champ Cultivé ».

Si la carte « Champ Cultivé » est dans votre main, cela n'empêche en rien que vous puissiez la mettre en jeu.

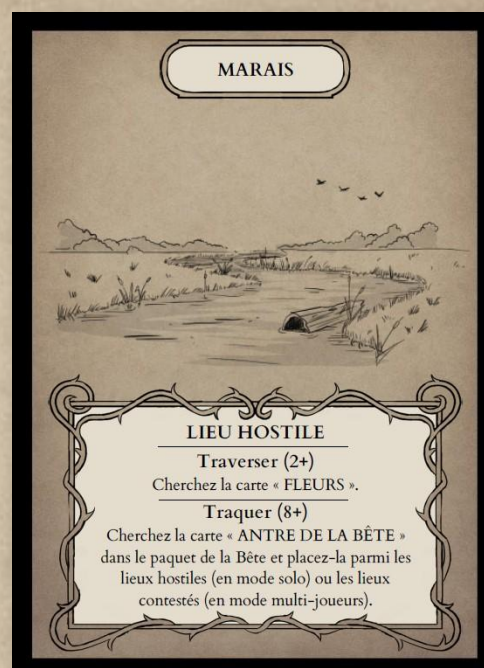
Si vous *pouvez* faire quelque chose, alors vous n'y êtes pas *obligé*. Le fait de *pouvoir* aller chercher une carte ne signifie pas que vous soyez *obligé* de le faire. Vous pouvez aussi chercher une carte et *choisir* de ne pas la trouver. De même, vous pouvez chercher une carte dans le paquet ou la défausse et, finalement, la trouver dans votre main.

Après avoir cherché une carte, certains effets vous proposent de placer la carte en jeu. Il peut donc être intéressant de chercher une carte qui se trouve déjà dans votre main, à seule fin de la mettre en jeu.

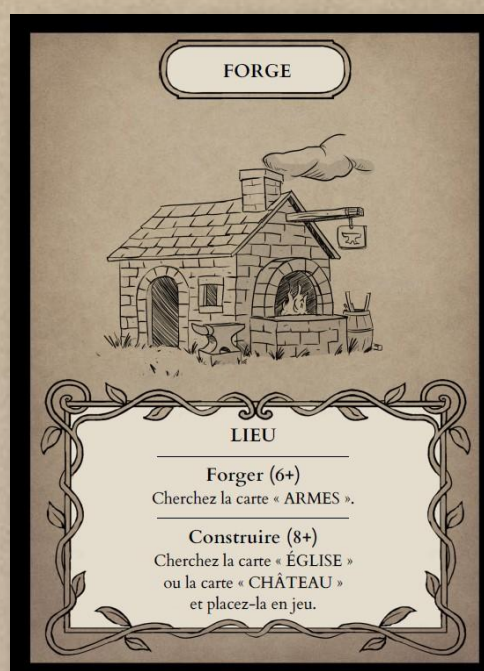
Certaines actions indiquent aussi d'aller chercher des cartes qui se trouvent dans le paquet de la Bête. Dans ce cas, allez chercher la carte dans le paquet ou la défausse de la Bête. Si vous cherchez dans le paquet de la Bête, mélangez-le après cela. Si vous cherchez la carte dans la défausse de la Bête, prenez la carte sans mélanger la défausse ou le paquet de la Bête.

Certaines actions vous offrent des alternatives. Si une action vous propose d'aller chercher l'une OU l'autre de deux cartes, vous ne pouvez chercher qu'une seule de ces cartes (une seule seulement !)

Inversement, si une action vous offre l'opportunité d'aller chercher une carte ET une autre carte, dans ce cas vous pouvez aller chercher l'une ET l'autre de ces cartes, voire, l'une ou l'autre de ces cartes (si l'une d'entre elles est déjà en jeu, par exemple).



Réussir l'action de « Traquer » dans le Marais vous permet d'aller chercher l'Antre de la Bête dans le paquet de la Bête. Si vous faites ainsi, n'oubliez pas de mélanger le jeu de la Bête après cela.



Réussir l'action de « Construire », dans la Forge, vous permet d'aller chercher soit le Château, soit l'Eglise. Vous ne pouvez pas aller chercher les deux cartes d'un seul coup.

## Autres effets

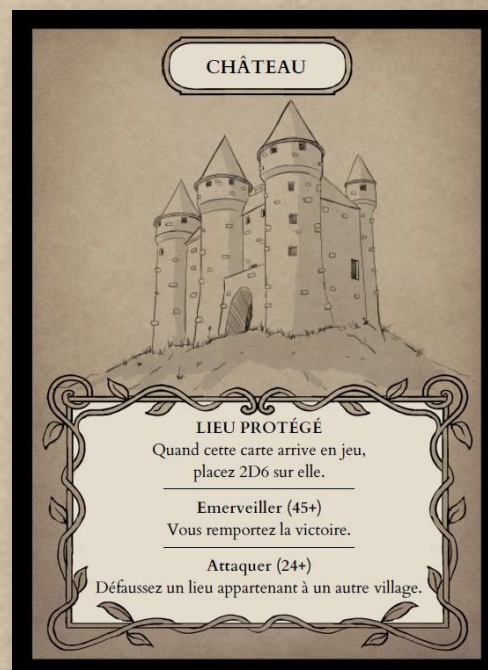
Parfois, l'effet d'une action réussie est écrit en toutes lettres. Dans ce cas, vous pouvez appliquer l'effet indiqué après avoir réussi cette action. Réolvez l'effet dans sa totalité, puis passez à l'action suivante ou passez au soir.

Si la résolution d'une action provoque d'autres effets, résolvez-les un par un.

Si la résolution d'une action provoque plusieurs effets, c'est le joueur dont c'est le tour (le joueur actif) qui choisit l'ordre dans lequel ces effets se résolvent.

Si des effets *persistent* au-delà de la résolution d'une action (comme l'usage de la Ferveur, cf. p.13), on dit de ces effets qu'ils sont *persistants*. Ils durent un temps donné ou jusqu'à un temps donné. Dans ce cas, les effets s'appliquent à toutes les situations pertinentes, jusqu'à ce qu'ils prennent fin.

Les effets persistants se cumulent. Les mêmes effets persistants se cumulent aussi. Ainsi, si je parviens à jouer trois cartes « Ferveur » dans une même journée, ma dernière action de la journée connaît au moins un bonus de 3 points pour sa réalisation (soit +1 pour chaque « Ferveur » jouée ce tour-ci.).



## LES ETAPES DE L'ACTION

### Etape 1 : Quel lieu ?

Le joueur actif sélectionne un lieu dans lequel se trouve au moins l'un de ses dés.

### Etape 2 : Quelle action ?

Le joueur actif déclare l'action, sur ce lieu, qu'il choisit d'entreprendre.

### Etape 3 : Quel(s) objet(s) ?

Le joueur actif choisit s'il utilise des objets pour aider les villageois à réaliser l'action qu'il a sélectionnée.

### Etape 4 : Lancez les dés !

Le joueur actif lance tous les dés qui se trouvent dans le lieu sélectionné.

### Etape 5 : Quel est le résultat final ?

Les joueurs calculent le résultat final (bonus des objets + bonus des effets persistants + résultat du lancer de dés) et comparent ce résultat à la difficulté de l'action tentée.

### Etape 6 : Résolution

Si l'action est réussie, le joueur actif résout ses effets.

### Et ainsi de suite

Au terme de la résolution de tous les effets, le joueur actif sélectionne un autre lieu pour y faire une action ou il passe au soir.

## Résoudre les actions une par une

Les actions d'une journée sont résolues les unes après les autres, lieu après lieu, action après action. Par conséquent, une même carte d'objet peut servir plusieurs fois dans une même journée, si vous êtes en mesure de chercher cette carte à nouveau.

### Etape 1 :

Je sélectionne la première Maison pour y effectuer l'action « Se Reproduire (9+) ».  
Je joue la Ferveur.  
**Je joue le Bétail.**  
Je lance les dés.  
Je fais « 1 » et « 1 ».  
Ferveur (1) + Bétail (2) + Dés (6)  
Le tout donne un résultat de 9.  
J'ai réussi mon action !  
J'ajoute un dé sur cette Maison.



### Etape 2 :

Je sélectionne ma Ferme.  
J'y tente l'action « Nourrir (5+) ».  
La Ferveur persiste.  
Je lance mon dé et je fais « 6 ».  
Ferveur (1) + Dé (6)  
Le tout donne un résultat de 7.  
J'ai réussi mon action !  
**Je vais chercher le Bétail que j'ai mis dans ma défausse lors de l'étape précédente et je le replace dans ma main.**



### Etape 3 :

Je sélectionne la seconde Maison.  
J'y tente l'action « Se Reproduire (9+) ».  
La Ferveur persiste toujours.  
**Je rejoue le Bétail !**  
Je lance les dés. Je fais encore « 1 » et « 1 ».  
Ferveur (1) + Bétail (2) + Dés (6)  
Le tout donne un résultat de 9.  
J'ai réussi mon action !  
J'ajoute un dé sur cette autre Maison.  
Cette fois, le Bétail va dans ma défausse.  
C'est la fin de ma journée. Je passe au soir.



## Se servir des lieux protégés

Les lieux protégés arrivent en jeu avec un, voire plusieurs dés placés sur eux. Si vous construisez un lieu protégé, il arrive directement en jeu, avec ses dés placés sur lui ! Du coup, au cours de cette journée, vous pouvez tenter l'une des actions que ce lieu propose.

## Des objets encombrants

Vous ne pouvez pas vous défausser d'un objet si une carte ne vous le demande pas. De même, vous ne pouvez pas utiliser un objet pour effectuer une action qu'il ne favorise pas. Vous ne pouvez pas utiliser un objet pour favoriser une action que vous ne tentez pas... Bref, vous ne pouvez pas vous défausser d'un objet sans raison...

Or, à l'aube, vous piochez des cartes *jusqu'à* en avoir trois en main. Si vous avez trois cartes ou plus en main, vous ne pouvez pas piocher à l'aube. Certains objets (inutiles pour l'instant) peuvent donc encombrer votre main et vous empêcher de piocher de nouvelles cartes.

Heureusement, certains lieux du village vous permettent de stocker une carte (Le Grenier, par exemple) ou de défausser une de vos cartes (Le Cimetière, par exemple). Le Champ permet même de vous défausser d'une carte pour en piocher une autre immédiatement.

Meilleure est votre connaissance des cartes, meilleures sont vos chances de survie. La gestion des cartes en main et leur optimisation sont les clefs du *Jeu de la Bête*...

### Etape 1 :

Je construis une Maison avec ma menuiserie.



La Maison arrive en jeu avec deux dés.



### Etape 2 :

Je sélectionne la Maison qui vient d'arriver en jeu pour y effectuer l'action

« Se Reproduire ».

Je lance les deux dés.

J'obtiens un double six.

Bonne nouvelle !

Le couple qui vient d'emménager dans mon village semble déjà avoir un enfant.



## Le Jeu de la Bête

La nuit, c'est à la Bête de jouer son tour. Elle sème la mort et la destruction. Les événements sont toujours funestes et les lieux hostiles démultiplient sa rage et sa furie.

La Bête vous oblige à défausser des cartes en main quand il s'agit d'objet, mais si des événements vous demandent de défausser des lieux, ceux-ci doivent être en jeu pour être défaussés.

Si un événement vous demande de défausser un lieu et que ce lieu est dans votre main, vous ne défaussez pas ce lieu depuis votre main. Si un événement a pour effet de défausser un lieu dont vous ne disposez pas, ignorez cet effet, puis appliquez les autres effets de la carte.

### Pour aller plus loin

Par défaut, en mode solo, le jeu de la Bête est très facile (son objectif étant de vous préparer au duel). Pour plus de challenge, vous pouvez permettre à la Bête de jouer plusieurs cartes par nuit (deux cartes, par exemple), voire, lui permettre de jouer une carte par nuit plus autant de cartes que de lieux hostiles en jeu... (Une carte + une autre pour chaque lieu hostile en jeu.) Avec ce dernier mode de jeu, la bête peut donc jouer jusqu'à 7 cartes par tour ! C'est le mode de jeu le plus épique et le plus stratégique en solo.

La nuit est infinie, mais une fois la Bête maîtrisée en solitaire, l'heure du duel approche inéluctablement...

## ASTUCE

Quand il y a beaucoup de lieux et de dés en jeu, il est parfois difficile de savoir quelles actions ont déjà été faites ce jour-ci. A titre personnel, lorsque j'ai déjà effectué mon action dans un lieu, je place mes dés dans la boîte de texte. Tant que je ne les ai pas lancés, ils restent sur l'illustration.



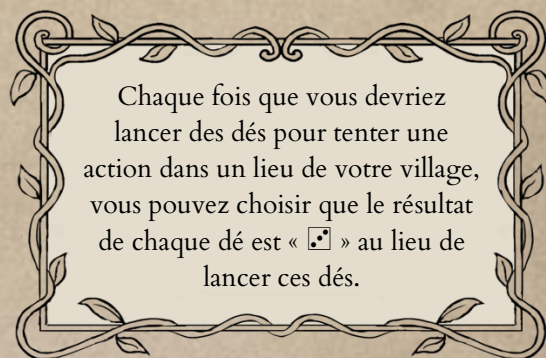
Je n'ai pas encore lancé les dés dans cette maison.



J'ai déjà lancé les dés dans cette maison.

## TESTEZ LA CONSTANCE

La Vertu de la Constance :



La Constance est une vertu des dés qui ne peut théoriquement s'utiliser qu'en duel. Mais, si vous comptez défier vos proches, vous devez l'expérimenter en solo.

En duel, la constance permet de gagner du temps de manipulation, de s'économiser quelques lancers de dés inutiles et, pour finir, de limiter la dimension aléatoire du jeu, au profit de sa dimension stratégique. En solo, cette vertu pourrait aussi vous faire gagner du temps.



Prenez le commandement d'un village médiéval.  
Confrontez-vous aux assauts répétés d'une bête fantastique.

Apprenez à développer votre village,

En solo, tuez la Bête...

En duel, domptez-la...

Prenez le contrôle des villages ennemis...

Faites le *Jeu de la Bête*...



LE JEU DE  
LA BÊTE

Romaric Briand  
Quentin Cartry

[version duel]

# LE JEU DE LA BÊTE

En duel, *Le Jeu de la Bête* est un jeu impitoyable, stratégique, cruel et compétitif. La durée du jeu est virtuellement infinie, mais en général, la partie ne dure qu'une heure et demie.

Deux villages s'affrontent, tandis que la Bête les attaque nuitamment. Le premier des deux villages qui parvient à tenir tous les lieux contestés, à attaquer la bête avec succès ou à émerveiller le monde remporte la victoire, mais il est aussi possible d'éliminer son adversaire en éliminant un à un les membres de sa communauté...

Cette version du jeu suppose que les deux joueurs/joueuses aient déjà effectué plusieurs parties en solo. Une bonne connaissance des règles, de ses cartes et des cartes de la Bête sont requises pour un affrontement digne d'une partie d'échec. Tous les moyens sont bons, pour venir à bout de son adversaire ! Même utiliser les sombres pouvoirs de la nuit... car, cette fois, c'est *vous* qui faites le *Jeu de la Bête*...

---

## VERSION SOLO

Durée : 45 Minutes  
(Manuel I)

---

## VERSION DUEL

Durée : 1h30  
(Ce manuel, manuel II)

---

## VERSION NUMERIQUE

Durée : 30 Minutes  
(<https://romaricbriand.fr/>)

---

## AVERTISSEMENT

Le Jeu de la Bête en duel nécessite deux paquets de démarrage. Chaque joueur/joueuse doit disposer du sien.

Il est nécessaire d'avoir effectué plusieurs parties en solo avant de se lancer dans un tel affrontement.

---

## CREDITS

Romaric Briand  
(Règles)

Quentin Cartry  
(Illus. et design des cartes)

Benjamin Le Boucher  
(Adaptation vidéo-ludique)

---

## REMERCIEMENTS

Soren et Flavie Briand  
Xavier et Cyanne  
Jérémy Klein  
Lulu, Michel et Typh.  
Vincent Minvielle  
Marc et Tommy

# LE JEU DE LA BÊTE (version duel)

## Matériel (version duel)

- Un paquet complet d'un minimum de 30 cartes par joueur/joueuse : les 30 cartes de base (ci-contre). Chaque joueur dispose de son propre paquet (son Jeu ou son « Deck ») et donc de son propre village.
- Les 24 cartes du paquet de la Bête (le Jeu de la Bête, listé ci-contre), car les deux joueurs/joueuses connaissent les mêmes événements chaque nuit.
- Une vingtaine de dés d'une certaine couleur pour un joueur (des dés rouges, par exemple) et une vingtaine de dés d'une autre couleur (des dés bleus, par exemple) pour un autre joueur.
- Les 6 cartes de « Lieu Contesté » (autres que l'Antre de la Bête).
- Les deux aides de jeu qui rappellent les phases d'un jour en duel (deux cartes au format paysage.)

### PAQUET DE LA BÊTE

Voici les 24 cartes de base du jeu de la Bête.

- ATT. DE LA BÊTE x4
- ATT. DE BANDITS x2
- DÉVORER LES ÉGARÉS x2
- ÉPAIS BROUILLARD
- PESTE NOIRE
- HIVER RIGOUREUX
- SÈCHERESSE
- ÉROSION
- NUIT D'ORAGE
- TEMPÊTE
- MILDIOU
- INCENDIE
- GUERRE
- MARAIS
- FORÊT
- LANDE
- CHEMINS
- RUINES
- ANTRE DE LA BÊTE

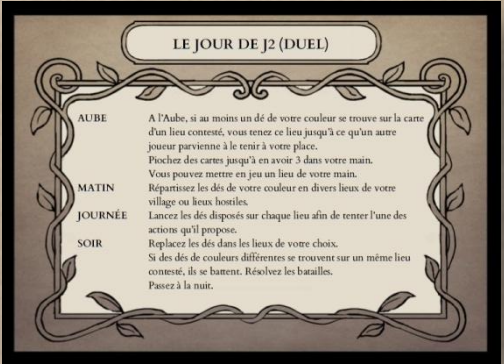
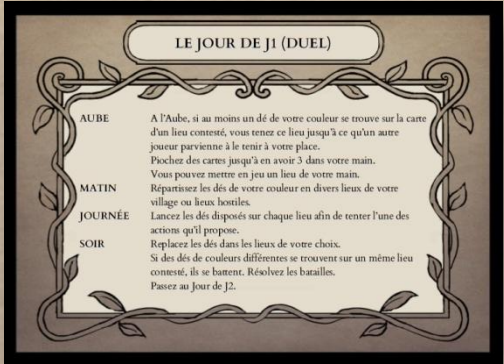
### LIEUX CONTESTÉS

- CAIRN
- FRONTIÈRE
- VIEILLE TOUR
- AUBERGE
- VIERGE D'ARGILE
- ROCHER COMMUN

### PAQUET DE BASE

Voici les 30 cartes de base que chaque joueur doit avoir dans son paquet.

- MAISON x3
- FERME
- MOULIN
- ÉGLISE
- CHÂTEAU
- CHAMP
- CHAMP CULTIVÉ
- CARRIÈRE
- MENUISERIE
- FORGE
- CIMETIÈRE
- GRENIER
- MARCHÉ
- FOUR
- RUISSEAU
- BLÉS
- FARINE
- PAIN
- BÉTAIL
- BÂTON
- BOIS
- FLEURS
- POISSON
- GIBIER
- TRÉSOR
- MARIAGE
- ARMES
- FERVEUR



## Préparation (version duel)

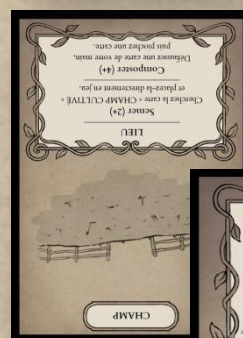
Les joueurs/joueuses se placent l'un(e) en face de l'autre. Chacun(e) prend deux cartes « Maison » et une carte « Champ » qu'il met en jeu de son côté. Puis chaque joueur/joueuse place deux dés de sa couleur sur chacune de ses maisons. Ainsi, avant le duel, chaque joueur dispose déjà de quatre villageois(es).

Placez le paquet de la Bête, sur le côté, entre les deux villages à équidistance des joueurs. (Les deux joueurs vivent la même nuit.)

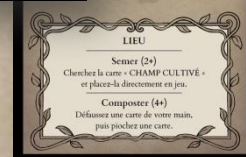
Puis, placez les six cartes « Lieu Contesté » en ligne entre les deux villages. Au départ, les cartes « Lieu Contesté » sont tournées vers la nuit. Par la suite, chacune de ces cartes se tourne vers le joueur qui parvient à *tenir* le lieu contesté qu'elle représente (cf. Tenir les lieux contestés, p. 39).

Au terme de cette installation, chacun mélange les cartes de son paquet et celles de la Bête.

Utilisez les deux aides de jeu (cartes au format paysage) pour tirer au sort lequel d'entre vous est J1 et J2. Placez-les, toutes deux, face-cachée et demandez à l'autre joueur d'en prendre une. Saisissez-vous de celle qui reste. Celui qui a tiré la carte « Jour de J1 » est J1, l'autre est J2.



Au début d'un duel, chacun(e) cherche dans son propre paquet deux Maisons et un Champ. Chacun place ces trois cartes en jeu et mélange son paquet..



## Exemple de plateau en duel

La main de J1



Le village de J1



La défausse de J1



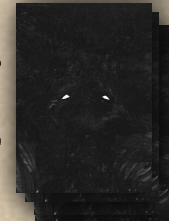
Réserve de dés  
ou dés retirés  
du jeu (J1)



Aide de jeu (J1)



Paquet de J1



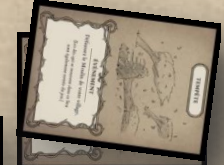
La Tour et l'Auberge  
sont tenues par J1



J1 a stocké une carte  
dans son grenier !



Défausse de la Bête



Les lieux hostiles



Paquet de la Bête



Paquet de J2

Le village de J2



La main de J2



La défausse de J2



Aide de jeu (J2)



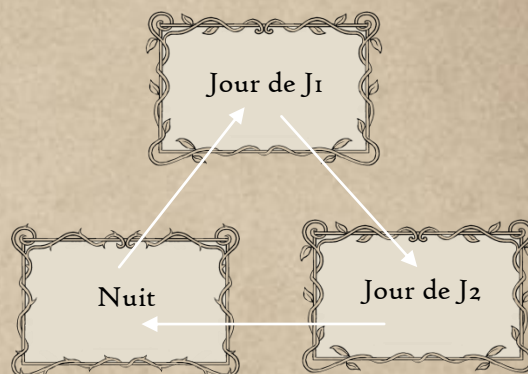
Réserve de dés  
ou dés retirés  
du jeu (J2)

## La Succession des Jours et de la Nuit (duel)

En duel, les Jours se succèdent les uns après les autres, comme ceci : Jour de J<sub>1</sub> ; Jour de J<sub>2</sub> ; Nuit ; Jour de J<sub>1</sub> ; Jour de J<sub>2</sub> ; Nuit ; etc., jusqu'à la fin de la partie.

## Le Jour de chaque Joueur/Joueuse (duel)

En duel, les Jours se succèdent comme détaillé ci-après. En principe, chaque étape doit être déclarée à son adversaire :



## JOUR DE J<sub>1</sub>

### • L'Aube de J<sub>1</sub>

- **L'Etat des lieux contestés** : J<sub>1</sub> déclare « tenir » les lieux contestés qu'il tient déjà et ceux sur lesquels se trouvent des dés de sa couleur (au moins un dé sur chaque lieu).
- **La Pioche** : J<sub>1</sub> pioche des cartes jusqu'à en avoir 3 en main.
- **La Mise en jeu d'un lieu** : J<sub>1</sub> peut mettre en jeu un lieu de sa main.

### • Le Matin de J<sub>1</sub>

- **La Répartition des dés** : J<sub>1</sub> répartit les dés de sa couleur sur les lieux de son village ou sur les lieux hostiles. (Il n'y a pas d'intérêt à placer des dés dans des lieux contestés, à ce stade.)

### • La Journée de J<sub>1</sub>

- **Les Actions** : J<sub>1</sub> lance, tour à tour, tous les dés de sa couleur disposés sur chaque lieu, afin de tenter l'une des actions qu'il propose.

## RAPPEL : LES ETAPES DE L'ACTION

### Etape 1 : Quel lieu ?

Le joueur actif sélectionne un lieu dans lequel se trouve au moins l'un de ses dés.

### Etape 2 : Quelle action ?

Le joueur actif déclare l'action, sur ce lieu, qu'il choisit d'entreprendre.

### Etape 3 : Quel(s) objet(s) ?

Le joueur actif choisit s'il utilise des objets pour aider les villageois à réaliser l'action qu'il a sélectionnée.

### Etape 4 : Lancez les dés !

Le joueur actif lance tous les dés qui se trouvent dans le lieu sélectionné.

### Etape 5 : Quel est le résultat final ?

Les joueurs calculent le résultat final (bonus des objets + bonus des effets persistants + résultat du lancer de dés) et comparent ce résultat à la difficulté de l'action tentée.

### Etape 6 : Résolution

Si l'action est réussie, le joueur actif résout ses effets.

### Et ainsi de suite

Au terme de la résolution de tous les effets, le joueur actif sélectionne un autre lieu pour y faire une action ou il passe au soir.

- **Le Soir de J1**

- **Les Replacements stratégiques :** J1 replace ses dés dans les lieux où ils sont censés passer la nuit et débiter le jour prochain (des lieux du village de J1 ou des lieux contestés).
- **Les Batailles :** J1 et J2 vérifient chaque lieu contesté, si des dés d'au moins deux couleurs différentes se trouvent dans un même lieu contesté, alors une bataille éclate dans ce lieu. La bataille est résolue (cf. Les Batailles, p. 36), puis le perdant replace les dés de sa couleur sur les lieux de son village (cf. Battre en retraite, p. 37). Ainsi de suite pour chaque bataille.
- **Fin du Jour de J1 :** Si toutes les batailles sont résolues, on passe au Jour de J2.

## JOUR DE J2

- **L'Aube de J2**

- **L'Etat des lieux contestés :** J2 déclare « tenir » les lieux contestés qu'il tient déjà et ceux sur lesquels se trouvent des dés de sa couleur (au moins un dé sur chaque lieu).
- **La Pioche :** J2 pioche des cartes jusqu'à en avoir 3 en main.
- **La Mise en jeu d'un lieu :** J2 peut mettre en jeu un lieu de sa main.

- **Le Matin de J2**

- **La Répartition des dés :** J2 répartit les dés de sa couleur sur les lieux de son village ou les lieux hostiles (Il n'y a pas d'intérêt à placer des dés dans des lieux contestés, à ce stade.)

### NOTE SUR LE SOIR

En duel, le soir est un moment clef : l'Instant de choisir entre une **stratégie défensive** (en remplaçant prudemment ses dés dans des lieux protégés de son village) ou une **stratégie agressive** (en plaçant ses dés dans des lieux contestés, au risque de provoquer de mortelles batailles.) La patience vous suggère de faire les deux, mais la peur vous commande tout autre chose...

### NOTE SUR L'AUBE

En duel, l'Aube d'un joueur est l'Instant où l'on vérifie si le village de ce joueur tient un lieu contesté qu'il ne tenait pas déjà :

- L'aube de J1 est le moment où l'on vérifie si J1 est parvenu à tenir un lieu contesté qu'il ne tenait pas encore. **A cet Instant, même si J2 a des dés sur un lieu contesté qu'il ne tient pas, ce lieu contesté n'est pas encore tenu par J2.**
- L'aube de J2 est le moment où l'on vérifie si J2 est parvenu à tenir un lieu contesté qu'il ne tenait pas encore. **A cet Instant, même si J1 a des dés sur un lieu contesté qu'il ne tient pas, ce lieu contesté n'est pas encore tenu par J1.**

Notez également que, si vous tenez déjà un lieu, vous n'avez pas besoin d'avoir un dé de votre couleur sur celui-ci pour le tenir. En effet, à l'aube, vous continuez de tenir un lieu tant qu'un autre joueur ne le tient pas à votre place. Il n'est donc pas nécessaire d'avoir un dé de votre couleur sur chaque lieu que vous tenez déjà.

Les joueurs résument souvent cette règle complexe par cette simple formule :

*« On tient un lieu contesté, si on le tient déjà ou si l'on se réveille avec lui. »*

- **La Journée de J2**

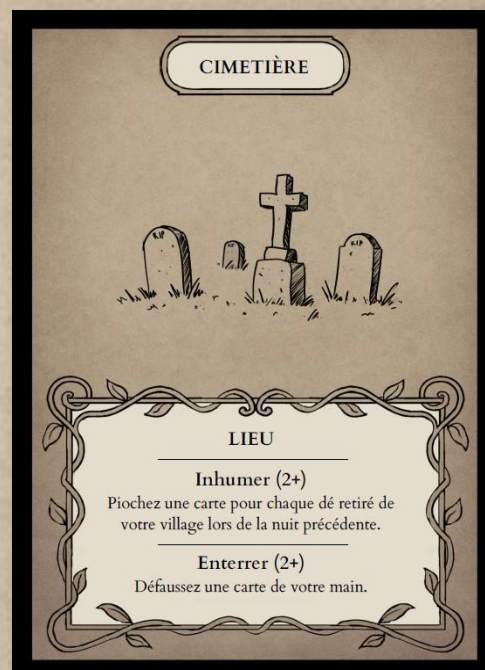
- **Les Actions :** J2 lance, tour à tour, tous les dés de sa couleur disposés sur chaque lieu, afin de tenter l'une des actions qu'il propose.

- **Le Soir de J2**

- **Les Replacements stratégiques :** J2 replace ses dés dans les lieux où ils sont censés passer la nuit et débiter le jour prochain (des lieux du village de J2 ou des lieux contestés).
- **Les Batailles :** J2 et J1 vérifient chaque lieu contesté, si des dés d'au moins deux couleurs différentes se trouvent dans un même lieu contesté, alors une bataille éclate dans ce lieu. La bataille est résolue (cf. Les Batailles, p. 36), puis le perdant replace les dés de sa couleur sur les lieux de son village (cf. Battre en retraite, p. 37). Ainsi de suite pour chaque bataille.
- **Fin du Jour de J2 :** Si toutes les batailles sont résolues, on passe à la Nuit.

## LA NUIT DE J1 ET J2

- **La Nuit :** Retournez la carte du dessus du paquet de la Bête.
  - **Si c'est un lieu hostile,** placez la carte autour du paquet de la Bête, à relative équidistance de J1 et de J2.
  - **Si c'est un événement,** appliquez simultanément ses effets sur le village de chaque joueur (J1 et J2). Quand tous les effets de la nuit sont résolus, le Jour de J1 commence.



Le Cimetière ne compte que les morts de la nuit. Les villageois qui disparaissent au cours des batailles ayant lieu le soir, ne seront pas « Inhumés ». Tant de morts inutiles, pour satisfaire votre avidité. La Bête, ce soir, fera sans doute bien moins de victimes que vous...



L'Attaque de la Bête a lieu dans chaque village. En duel, elle se traduit donc ainsi : « Chaque joueur/joueuse se défausse d'une carte BÉTAIL. S'il ou elle ne le peut pas, il ou elle retire du jeu un dé de sa couleur. »

## La Nuit (version duel)

Comme dans la version solo, la nuit, les joueurs/joueuses retournent une carte du paquet de la Bête. Si c'est un lieu hostile, celui-ci est placé non-loin du paquet de la Bête, afin que tous les joueurs puissent y placer des dés pendant leur journée. Si c'est un événement, ses effets s'appliquent aux deux joueurs/joueuses. Il faut donc traduire les cartes pour qu'elles s'appliquent simultanément à tous les joueurs.

## Traduire les cartes de la Bête (version duel)

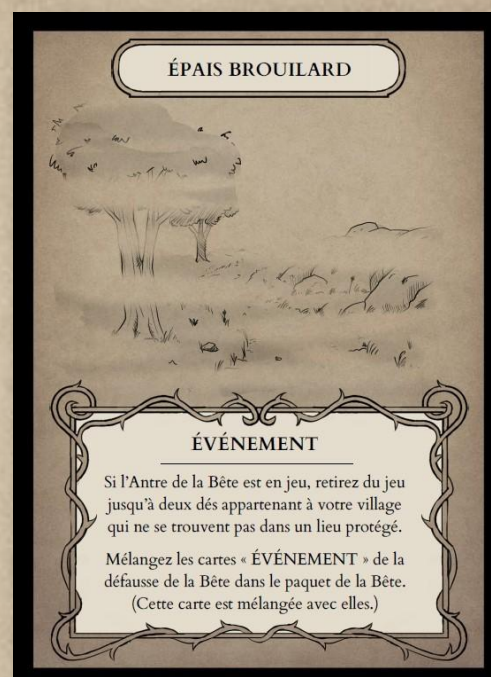
Dans la version duel du *Jeu de la Bête*, chaque carte du paquet de la Bête s'adresse à J1 et à J2. (Les effets s'appliquent à *vous tous* et non plus seulement à *vous seul*.)

De même, en duel, quand des cartes de la Bête vous demandent de retirer *des dés appartenant à votre village*, l'expression fait référence aux *dés de votre couleur*, c'est-à-dire à tous les dés qui peuvent être placés sur les cartes de *votre* village, les dés créés par des cartes qui *vous* appartiennent.

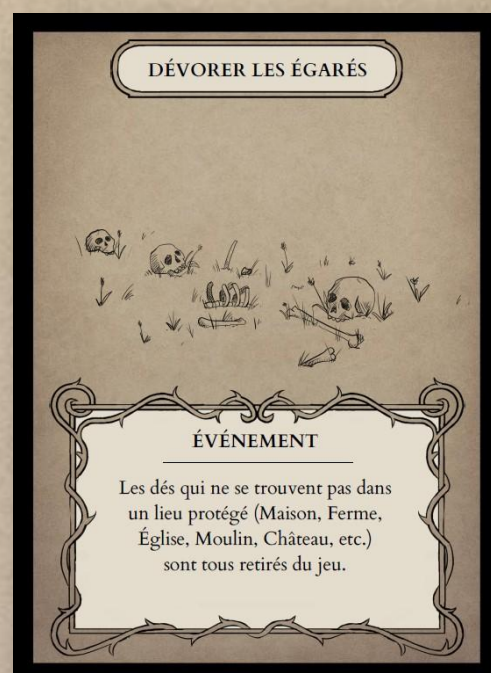
## Les égarés

Si un joueur oublie d'effectuer tous ou quelques uns de ses replacements stratégiques, il doit assumer les conséquences...

Si un joueur oublie un villageois dans un lieu hostile (autre que l'Antre de la Bête) son adversaire est en droit d'exiger qu'il regagne son village. Mais il peut aussi malicieusement ne pas le lui faire remarquer...



L'épais brouillard rend le jeu de la Bête potentiellement infini. De plus, si l'Antre de la Bête compte parmi les lieux contestés de la partie, la Bête dévore jusqu'à deux dés appartenant à chaque joueur. La Bête dévore le maximum de dés possible et chaque joueur choisit lui-même lesquels de ses dés sont dévorés. Le plus souvent, il s'agit justement de dés se trouvant dans des lieux contestés.



Pour la Bête, les villageois qui passent la nuit dans des lieux contestés sont *aussi* des égarés...

## Conditions de défaite et de victoire <sup>(duel)</sup>

Après la résolution de tous les effets d'une carte ou d'une action, si un joueur n'a plus de dés de sa couleur en jeu, il perd la partie [*Défaite*].

Le premier joueur qui parvient à tenir *tous* les lieux contestés remporte la victoire (L'Antre de la Bête doit également être tenue.) [*Victoire par les lieux contestés*]

Enfin, un joueur peut remporter la victoire de « façon normale », en réussissant simplement à attaquer la Bête dans son antre [*Victoire sur la Bête*] OU en émerveillant le reste du monde grâce à son château [*Victoire à l'émerveillement*].

## La vertu de la Constance

Pour écourter la partie, s'économiser quelques manipulations et beaucoup de lancer de dés, la version duel du *Jeu de la Bête* permet par défaut aux joueurs d'appliquer la vertu de la constance (ci-contre).

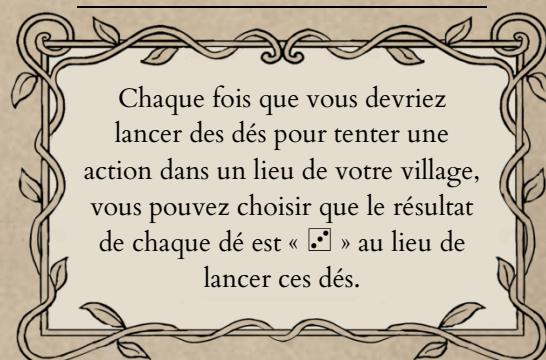
Néanmoins, la Constance ne peut être employée que dans des lieux de votre village. Elle ne peut pas être employée dans les lieux hostiles ou les lieux contestés. Elle ne peut pas être utilisée au cours des batailles.

## LES VERTUS

Les vertus sont des règles qui s'appliquent de façon générale à un ensemble d'éléments de la partie : toute la partie, tou(te)s les joueurs, tout un village, tous les lieux d'un certain type, tou(te)s les villageois(es), toutes les maisons, etc.

Dans cette base, vous n'apprendrez que la constance (ci-dessous), mais les extensions du *Jeu de la Bête* vous proposent des vertus diverses. Certaines cartes font même émerger des vertus pendant la partie...

## VERTU DE LA CONSTANCE



La Constance permet de limiter la dimension aléatoire du jeu, au profit de sa dimension stratégique.

**La Constance n'est pas une option. En duel, les joueurs *doivent* jouer avec cette règle.**

Par défaut, il est conseillé de toujours placer vos dés en jeu sur la face «  », cela vous permet de gagner du temps de manipulation et de faciliter vos calculs.

## Les lieux contestés

Toute la tension du *Jeu de la Bête* tient au strict respect des règles liées aux lieux contestés. (Rappel : Si un joueur parvient à tenir les sept lieux contestés, il remporte la victoire.)

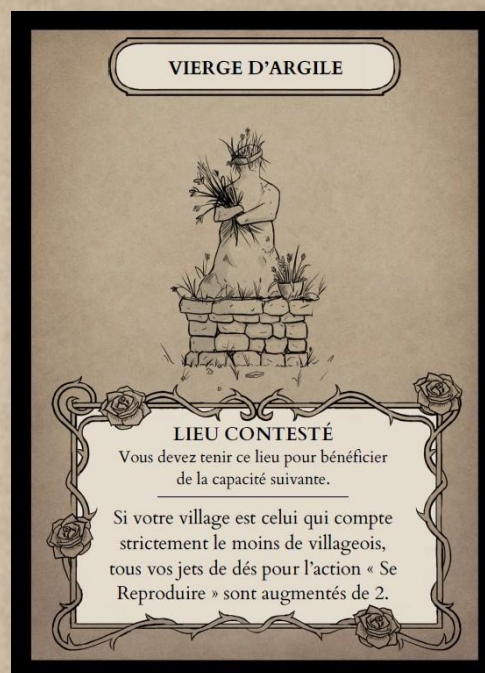
Lors de la préparation, les six lieux contestés du mode duel sont disposés, en ligne, à équidistance des joueurs.

Au début de la partie, les cartes qui les représentent sont inclinées en direction du paquet de la Bête. Cela signifie que, pour le moment, les lieux contestés ne sont *tenus* par aucun joueur (cf. Tenir les lieux contestés, p. 39).

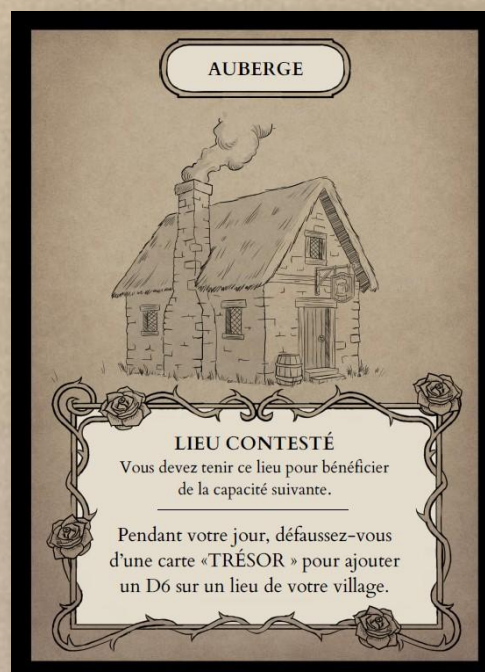
Les lieux contestés sont des lieux qui n'appartiennent à aucun village. Ils peuvent accueillir des dés de toutes les couleurs.

Le soir, le joueur actif peut positionner des dés dans les lieux contestés, au lieu de chercher à les mettre à l'abri dans les lieux de son village.

Seulement, chaque soir, si des dés de couleurs différentes se trouvent en un même lieu contesté, alors les deux groupes de dés vont devoir se battre l'un contre l'autre.



Les lieux contestés apportent des pouvoirs majeurs. Si vous anticipez la domination démographique de votre adversaire ou d'importantes pertes en vies humaines, tenir la Vierge d'Argile paraît indispensable...



Les lieux contestés représentent des tentations bien connues... celle de l'or, par exemple. L'Auberge vous permet de recruter des mercenaires, en échange de votre trésor, mais prenez garde aux bandits.

## RAPPEL : LE SOIR EN DUEL

## Les Batailles

Les batailles sont des affrontements entre villageois(es). Elles ont lieu le soir, après les déplacements stratégiques.

En effet, après les replacements du soir, quand des dés appartenant à deux joueurs différents se trouvent dans un même lieu contesté, une bataille éclate dans ce lieu.

## Les Replacements

Le joueur actif replace ses dés dans les lieux où ils sont censés passer la nuit et débiter le jour prochain (des lieux de son village ou des lieux contestés).

## Les Batailles

Les joueurs vérifient chaque lieu contesté. Si des dés de couleurs différentes se trouvent dans un même lieu contesté, alors une bataille éclate dans ce lieu. La bataille est résolue, puis le perdant replace les dés de sa couleur sur les lieux de son village. Ainsi de suite pour chaque bataille.

## Fin du Jour

Si toutes les batailles sont résolues, on passe au jour du joueur suivant ou à la nuit. (J1 passe au jour de J2. J2 passe à la nuit.)

## Le village de J1



Le soir, lors des déplacements de ses villageois, au lieu de les mettre à l'abri dans une Maison, J2 choisit de déplacer quatre villageois vers la Vieille Tour et place deux autres de ses villageois à l'abri dans une Maison.

Ligne centrale formée par les lieux contestés de base. L'Antre de la Bête n'est pas encore en jeu.



Au terme de ses déplacements, il y a quatre dés rouges (de J2) et deux dés bleus (de J1) sur la carte de la Vieille Tour. Une bataille va donc éclater entre les villageois de J1 et ceux de J2.



## Le village de J2



## Résoudre la bataille

---

Quand une bataille survient dans un lieu contesté, les joueurs lancent leur(s) dé(s). (On ne peut pas user de la Constance.) Le joueur ayant fait le résultat le plus élevé remporte la bataille et – comme dans les lieux hostiles – les dés ayant fait « ◻ » sont retirés du jeu.

Les dés retirés du jeu représentent des villageois ayant trouvé la mort au cours de l'affrontement ou après ce dernier. (Les « ◻ » comptent dans le calcul du résultat. Le fait qu'ils meurent n'ôte rien à la valeur de leur sacrifice.)

## Battre en retraite

---

Les gagnants de la bataille (les dés de la couleur championne) restent dans le lieu contesté, les autres (ceux de la couleur vaincue) battent en retraite.

Le propriétaire des dés qui battent en retraite les replace sur des lieux de son village. C'est donc le propriétaire des dés qui battent en retraite qui choisit dans quels lieux de son village ces dés se replacent.

## Gagner une bataille n'est pas tenir un lieu

---

Ce n'est pas parce qu'un joueur gagne une bataille qu'il tient le lieu de sa victoire. Pour tenir un lieu, il faut commencer son

## ETAPES DES BATAILLES

### Etape 1 : Le Casus Belli

---

Le joueur actif (le joueur dont c'est le tour) indique un lieu contesté sur lequel se trouvent des dés de couleurs différentes. Une bataille éclate dans ce lieu !

### Etape 2 : Le Bâton ?

---

Le joueur actif décide en premier s'il utilise un Bâton pour cette bataille. Ensuite, son adversaire fait de même.

### Etape 3 : Les lancers en opposition

---

Les joueurs lancent leur(s) dé(s). (Après ce premier lancer, les joueurs qui ont utilisé un Bâton relancent leurs « ◻ » s'il y en a. Les dés qui font « ◻ » à nouveau ne peuvent pas être relancés.)

### Etape 4 : Le résultat final

---

Les joueurs calculent leur résultat final.

### Etape 5 : Les morts du soir...

---

Les joueurs retirent du jeu tous les dés ayant fait « ◻ ».

### Etape 6 : En cas d'égalité ?

---

En cas d'égalité, les dés qui ont survécu au premier lancer sont relancés (aucun bâton ne peut plus être utilisé). On revient à l'étape 3. (Les dés ayant fait « ◻ » ont été éliminés, ils ne sont pas relancés. Dès lors, si un joueur n'a plus de dé à lancer, il a perdu la bataille.)

### Etape 7 : Un village l'emporte !

---

Le joueur ayant fait le plus grand résultat final a remporté la bataille. Il laisse le(s) dé(s) de sa couleur dans le lieu contesté. Inversement, le joueur ayant fait le plus petit résultat a perdu la bataille. Il doit battre en retraite.

### Etape 8 : La retraite

---

S'il en reste, le ou les dés que le perdant a lancés doivent être replacés sur les cartes de son village.

### Et ainsi de suite

---

Puis, s'il y a des dés de couleurs différentes sur un autre lieu contesté, alors une autre bataille a lieu. Quand toutes les batailles sont résolues on passe au jour suivant ou à la nuit.

tour avec au moins un dé de sa couleur placé sur le lieu en question (cf. Tenir les lieux contestés, p. 39).

## Les Batailles ne sont pas des actions

Les batailles dans les lieux contestés ne sont pas des actions. Elles ne peuvent pas être favorisées par les cartes d'objet telles que Pain, Armes, Bétail ou Ferveur, par exemple. En revanche, un Bâton peut vous permettre de relancer certains dés au cours d'une bataille.



Pour la Vieille Tour, J1 a engagé deux dés (bleus) et J2 a engagé quatre dés (rouges).

Personne ne joue de Bâton.  
J1 et J2 lancent leurs dés.

J1 obtient « ❶ et ❸ » soit un résultat de « 9 ».  
J2 obtient « ❶ ; ❷ ; ❷ ; ❷ » soit un résultat de « 10 ».

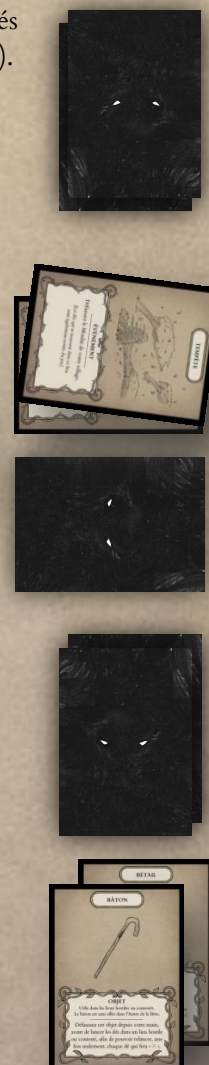


J2 perd son dé ayant fait « ❶ », ce dé rouge est retiré du jeu, mais il a gagné la bataille. J2 laisse donc trois de ses dés rouges sur la Vieille Tour.



J1 a perdu la bataille. Ses deux dés (bleus) battent en retraite dans des lieux de son village. J1 place l'un de ses D6 sur une Maison de son village et l'autre, dans son Château.

Notez que, même si J2 a vaincu J1, J2 ne tient pas encore la Vieille Tour. Pour la tenir, J2 doit attendre l'aube de son prochain tour.



## Tenir les lieux contestés

Pour « Tenir » un lieu contesté (qu'il ne tient pas déjà), un joueur doit commencer *son* tour avec un dé de sa couleur placé sur ce lieu contesté.

Quand un lieu contesté est tenu par un joueur, la carte qui le symbolise est tournée vers lui, dans le même sens que les autres lieux de son village.

Un lieu contesté ne peut être tenu que par un seul joueur à la fois.

Un lieu contesté reste *tenu* par un joueur tant qu'un autre joueur ne vient pas le *tenir* à sa place. Un lieu contesté peut donc être tenu par un joueur, même si aucun dé de sa couleur ne se trouve actuellement sur la carte du lieu. (Par conséquent, sitôt qu'un lieu contesté est tenu par l'un ou l'autre des joueurs, ce lieu ne sera plus jamais tourné vers le paquet de la Bête.)

A plusieurs moments de la partie, un lieu contesté peut même être tenu par un joueur, alors que ce sont les dés d'un autre joueur qui se trouvent sur la carte. (C'est normal : il faut attendre le soir de votre tour pour y placer vos dés et ce n'est qu'à l'aube de votre prochain tour que vous pourrez *enfin* tenir le lieu contesté !)

A partir du moment où un lieu contesté est tenu par un joueur, ce joueur bénéficie de tous les effets de ce lieu contesté. Inversement, quand le lieu contesté n'est plus tenu par un joueur, ce joueur perd les bénéfices que ce lieu contesté lui apportait jusque là.



## DE LA GUERRE ASYMETRIQUE

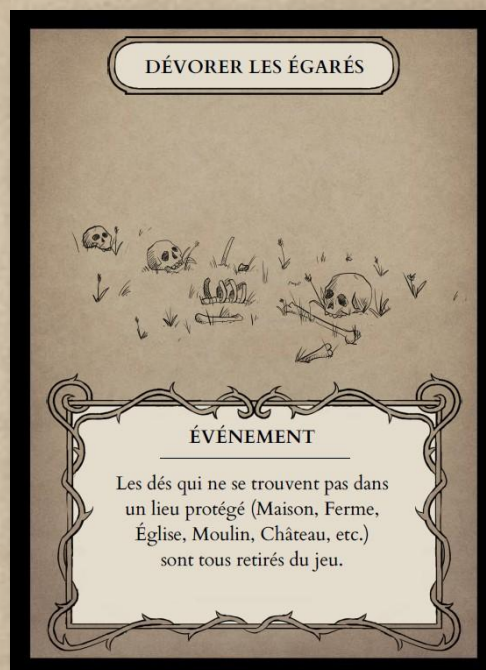
Il suffit d'un seul dé de couleur différente pour obliger un joueur dominant à lancer *tous* les dés présents dans un lieu contesté.

Ainsi, celui qui défend ou attaque avec trop de villageois multiplie les chances de voir l'un de ses dés faire «  ». Donc, plus un joueur mobilise un grand nombre de dés dans un lieu contesté, plus il est vulnérable aux batailles.

Placer ainsi un dé, sans aucune chance de succès, dans un lieu où se trouvent de nombreux ennemis, s'apparente à un acte de sabotage ou de terrorisme. Quoi qu'il en soit, il s'agit de bien évaluer les risques et les impacts de la guerre asymétrique.

Tant qu'un lieu contesté est tenu, ses capacités peuvent être utilisées sans qu'il soit nécessaire que des dés soient placés dessus. Autrement dit, quand le lieu est tenu, on considère qu'il est tenu par le village, même si aucun dé de ce village ne se trouve dessus.

Le soir, un joueur peut mettre des dés sur un lieu contesté qu'il ne tient pas, mais les capacités de ce lieu peuvent encore être employées par celui qui le tient. En d'autres termes, on peut employer les capacités d'un lieu que l'on tient, même si des dés de la couleur opposée se trouvent actuellement dessus.



Nous sommes à l'aube de J2 (rouge).

Le soir dernier (donc lors de la phase précédente), J1 (bleu) est passé à l'offensive. Il a fait le choix de placer une majorité de ses dés en dehors de son village, sur des lieux contestés.

Le soir dernier, J1 a donc placé deux dés (bleus) sur l'Auberge qu'il tient déjà. (Il craint sans doute une attaque de son adversaire sur ce lieu et cherche à défendre cette position.) J1 a pris une position offensive sur la Vieille Tour (tenue par J2) en y plaçant deux dés (bleus)



A l'aube de J2, J2 tient encore la Vierge d'Argile et la Vieille Tour.

En effet, J1 ne s'emparera de la Vieille Tour qu'à son aube à lui (l'aube de J1).

S'ils veulent tenir ce lieu, les villageois de J1 (dés bleus) doivent donc réussir à y passer la nuit. Mais nous ne sommes encore qu'à l'aube de J2. Ce soir, J2 aura l'occasion de défendre sa position.

La bataille pour la Vieille Tour ne fait que commencer...



Et pour l'Instant, même si des dés adverses s'y trouvent, J2 bénéficie encore des pouvoirs de la Vieille Tour.

Grâce à elle, il regarde la carte du dessus du jeu de la Bête. C'est un « Dévorer les égarés ». Il sait maintenant que les villageois adverses ne passeront pas la nuit. La Bête va les dévorer. J1 sera bientôt puni de sa témérité !

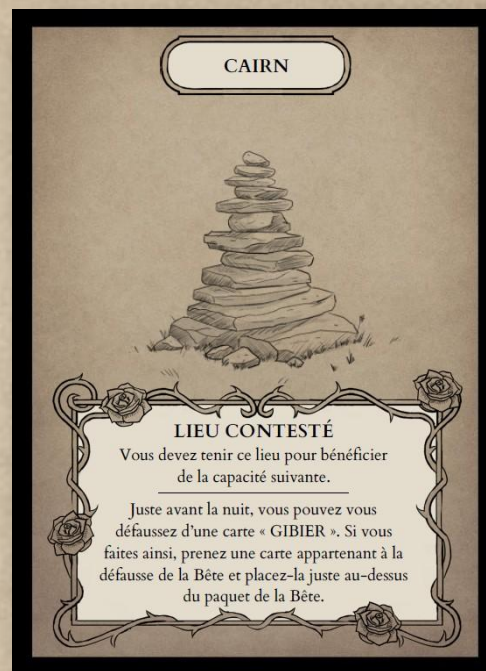
## Manipuler la Bête (version duel)

En duel, le paquet de la Bête peut aussi faire l'objet de certaines manipulations, « à tout moment » ou juste avant que la carte de la nuit soit retournée. Ainsi, certains lieux contestés, comme le Cairn ou la Vieille Tour permettent d'agir sur le dessus du jeu de la Bête à des moments intermédiaires. Il s'agit donc d'être très attentif à la succession des phases de jeu. Ces actes n'ouvrent aucune fenêtre pour tenter des actions ou jouer des objets.

### Ne lâchez rien !

Au cours d'un affrontement entre deux villages, les lieux contestés sont décisifs. La gestion des risques lors des batailles, pour la défense ou pour l'attaque de ces lieux, est donc un élément essentiel à votre stratégie. Avant d'engager une bataille, assurez-vous toujours que celle-ci en vaille bien la peine...

Enfin, ce n'est pas parce qu'un adversaire contrôle plus de lieux contestés que vous qu'il a nécessairement gagné la partie. La défense d'un seul de ces lieux, avec un Bâton bien employé, peut retourner le cours des choses. Une guerre se gagne toujours à l'arrière. Ne vous laissez pas envahir par le désespoir.



Au prix d'un gibier défaussé, le Cairn permet finalement de demander à la Bête de rejouer un événement des nuits précédentes. Le contrôle du Cairn intéresse peu en début de partie, mais il peut y mettre un terme de façon très brutale...



Notez que le rocher ne peut cacher que des cartes « objet ». Les cartes jouées depuis le rocher gagnent la défausse de leur propriétaire. Si je joue un objet appartenant à mon adversaire avec le Rocher, cet objet ira donc dans sa défausse.

## AUBE DE J1

A l'Aube, si au moins un dé de la couleur de J1 se trouve sur la carte d'un lieu contesté, alors J1 tient ce lieu contesté jusqu'à ce qu'un autre joueur parvienne à le tenir à sa place. (**Etat des lieux**)

J1 pioche des cartes jusqu'à en avoir 3 dans sa main. (**Pioche**)

J1 peut mettre en jeu un lieu de sa main. (**Mise en jeu d'un lieu**)

## MATIN DE J1

J1 répartit les dés de sa couleur en divers lieux de son village ou lieux hostiles.

## JOURNÉE DE J1

J1 lance les dés disposés sur chaque lieu de son village et chaque lieu hostile afin de tenter l'une des actions qu'il propose.

## SOIR DE J1

J1 replace ses dés dans les lieux de son choix. (**Replacements**)

Si des dés de couleurs différentes se trouvent sur un même lieu contesté, ils se battent. Résolvez les batailles. (**Batailles**)

Passez au jour de J2. (**Fin du tour de J1**)

## AUBE DE J2

A l'Aube, si au moins un dé de la couleur de J2 se trouve sur la carte d'un lieu contesté, alors J2 tient ce lieu contesté jusqu'à ce qu'un autre joueur parvienne à le tenir à sa place. (**Etat des lieux**)

J2 pioche des cartes jusqu'à en avoir 3 dans sa main. (**Pioche**)

J2 peut mettre en jeu un lieu de sa main. (**Mise en jeu d'un lieu**)

## MATIN DE J2

J2 répartit les dés de sa couleur en divers lieux de son village ou lieux hostiles.

## JOURNÉE DE J2

J2 lance les dés disposés sur chaque lieu de son village et chaque lieu hostile afin de tenter l'une des actions qu'il propose.

## SOIR DE J2

J2 replace ses dés dans les lieux de son choix. (**Replacements**)

Si des dés de couleurs différentes se trouvent sur un même lieu contesté, ils se battent. Résolvez les batailles. (**Batailles**)

Passez à la nuit. (**Fin de tour de J2**)

## FORMULE DE L'AUBE

« Un joueur tient un lieu contesté, s'il le tient déjà ou s'il se réveille avec lui. »

## LES ETAPES DE L'ACTION

### Etape 1 : Quel lieu ?

Le joueur actif sélectionne un lieu dans lequel se trouve au moins l'un de ses dés.

### Etape 2 : Quelle action ?

Le joueur actif déclare l'action, sur ce lieu, qu'il choisit d'entreprendre.

### Etape 3 : Quel(s) objet(s) ?

Le joueur actif choisit s'il utilise des objets pour aider les villageois à réaliser l'action qu'il a sélectionnée.

### Etape 4 : Lancez les dés !

Le joueur actif lance tous les dés qui se trouvent dans le lieu sélectionné.

### Etape 5 : Résultat final ?

Les joueurs calculent le résultat final (bonus des objets + bonus des effets persistants + résultat du lancer de dés) et comparent ce résultat à la difficulté de l'action tentée.

### Etape 6 : Résolution

Si l'action est réussie, le joueur actif résout ses effets.

### Et ainsi de suite

Au terme de la résolution de tous les effets, le joueur actif sélectionne un autre lieu pour y faire une action ou il passe au soir.

## LE SOIR EN DUEL

### Les Replacements

Le joueur actif replace ses dés dans les lieux où ils sont censés passer la nuit et débiter le jour prochain (des lieux de son village ou des lieux contestés).

### Les Batailles

Les joueurs vérifient chaque lieu contesté. Si des dés de couleurs différentes se trouvent dans un même lieu contesté, alors une bataille éclate dans ce lieu. La bataille est résolue, puis le perdant replace les dés de sa couleur sur les lieux de son village. Ainsi de suite pour chaque bataille.

### Fin du Jour

Si toutes les batailles sont résolues, on passe au jour du joueur suivant ou à la nuit. (J1 passe au jour de J2. J2 passe à la nuit.)

## ETAPES DES BATAILLES

### Etape 1 : Le Casus Belli

Le joueur actif (le joueur dont c'est le tour) indique un lieu contesté sur lequel se trouvent des dés de couleurs différentes. Une bataille éclate dans ce lieu !

### Etape 2 : Le Bâton ?

Le joueur actif décide en premier s'il utilise un Bâton pour cette bataille. Ensuite, son adversaire fait de même.

### Etape 3 : Les lancers en opposition

Les joueurs lancent leur(s) dé(s). (Après ce premier lancer, les joueurs qui ont utilisé un Bâton relancent leurs «  » s'il y en a. Les dés qui font «  » à nouveau ne peuvent pas être relancés.)

### Etape 4 : Le résultat final

Les joueurs calculent leur résultat final.

### Etape 5 : Les morts du soir...

Les joueurs retirent du jeu tous les dés ayant fait «  ».

### Etape 6 : En cas d'égalité ?

En cas d'égalité, les dés qui ont survécu au premier lancer sont relancés (aucun bâton ne peut plus être utilisé). On revient à l'étape 3. (Les dés ayant fait «  » ont été éliminés, ils ne sont pas relancés. Dès lors, si un joueur n'a plus de dé à lancer, il a perdu la bataille.)

### Etape 7 : Un village l'emporte !

Le joueur ayant fait le plus grand résultat final a remporté la bataille. Il laisse le(s) dé(s) de sa couleur dans le lieu contesté. Inversement, le joueur ayant fait le plus petit résultat a perdu la bataille. Il doit battre en retraite.

### Etape 8 : La retraite

S'il en reste, le ou les dés que le perdant a lancés doivent être replacés sur les cartes de son village.

### Et ainsi de suite

Puis, s'il y a des dés de couleurs différentes sur un autre lieu contesté, alors une autre bataille éclate. Quand toutes les batailles sont résolues on passe au jour suivant ou à la nuit.

## FAQ

**Est-ce que je peux faire deux actions dans un même lieu le même jour ?**  
*Non. Une seule action par lieu.*

**Est-ce que je peux faire deux fois la même action, le même jour ?** *Dans un même lieu ? Non. Mais si cette action figure dans deux lieux différents, vous pouvez la tenter dans un lieu, puis la retenter dans l'autre lieu. (Je peux tailler un bâton à la rivière et tailler un bâton dans mon champ cultivé, mais je ne peux pas effectuer l'action de tailler deux fois, le même jour et à la même rivière.)*

**Si j'ai suffisamment de dés, est-ce que je peux faire deux actions différentes dans un même lieu, le même jour ?**  
*Non. Une seule action par lieu.*

**Est-ce que je peux faire l'une des actions d'une carte sans aucun dé placé sur elle pendant ma journée ?**  
*Non. Même si vous avez suffisamment d'objets pour que l'action soit irratable, l'un de vos villageois doit être présent pour utiliser ces objets et réussir cette action. S'il n'y a pas de dé dans un lieu, aucune action ne peut y être tentée.*

**La Ferveur donne-t-elle un bonus de +1 pendant les batailles du soir ?**  
*Non. Les objets Bétail, Ferveur et Pain donnent des bonus à des actions. Les batailles ne sont pas des actions.*

**Si je cesse de le tenir, que deviennent mes cartes sous le rocher commun ?**  
*L'adversaire peut alors les utiliser comme si elles étaient dans sa main. Vous n'y avez plus accès. Les objets ainsi utilisés gagnent la défausse de leur propriétaire.*

**Est-ce que je peux utiliser les capacités d'un lieu contesté que je tiens, même si je n'ai aucun dé actuellement placé sur lui ?**  
*Oui, les lieux contestés doivent seulement être tenus. Exception faite de l'action « Attaquer » sur l'Antre de la Bête, il n'est pas nécessaire d'avoir des dés de sa couleur placés sur un lieu contesté pour utiliser sa capacité. Même, si ce sont les dés de l'adversaire qui s'y trouvent actuellement ? Oui, tant que votre adversaire n'a pas passé son aube sur un lieu contesté, il ne le tient pas. Si vous tenez le lieu, vous le tenez, même si des dés adverses se trouvent dessus pour l'instant.*

**Est-ce que je dois défausser le Champ, lorsque le Champ Cultivé arrive en jeu ?**  
*Non. Les deux cartes restent en jeu.*

**Quand remélange-t-on les cartes de la défausse ?**  
*Quand un joueur a cherché une carte dans son paquet ou sa défausse, il peut prendre toutes les cartes de sa défausse et les remélanger dans son paquet après cela.*

**Que se passe-t-il si je n'ai plus de carte dans mon paquet ?**  
*Rien, mais vous ne pouvez plus piocher de cartes.*

**Quelle est la limite au nombre de cartes dans ma main ?**  
*Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main. Vous pouvez en avoir autant que vous le voulez. Seulement, si vous avez plus de trois cartes dans votre main, à l'aube, vous ne pouvez plus piocher de nouvelles cartes de façon normale.*

**J'ai un trésor en main. Je subis une attaque de bandits. Il n'y a pas de lieu hostile en jeu. Suis-je obligé de défausser mon trésor ?**  
*Oui. S'il est dans votre main, vous devez vous en défausser. Et si le trésor est dans mon grenier ? Là, non. Dans ce cas, vous n'êtes pas obligé de défausser la carte trésor. Le trésor n'est techniquement ni dans votre main, ni en jeu. Vous pouvez jouer ou défausser ce trésor comme s'il était dans votre main. C'est vous qui décidez de le défausser ou non. En général, aucun joueur n'a intérêt à subir une attaque de bandits, mais s'il n'y a pas de lieu hostile en jeu, il vaut mieux garder votre trésor dans votre grenier.*

**Je ne peux pas utiliser mes armes pour les batailles ?**  
*C'est contre-intuitif, mais non. On ne peut pas utiliser les armes dans les batailles du soir. Les armes sont utiles à l'Etat, au château, pour la guerre et la bête. Les batailles sont des rixes crépusculaires entre villageois et villageoises. On y meurt, dans la bagarre, le plus souvent par accident. C'est un lieu qui tue, un contexte ou un système...*

**Est-ce que je peux construire un lieu qui se trouve dans ma main ?**  
*Oui. Si la Ferme est dans votre main et que vous réussissez l'action « Construire » dans votre Champ Cultivé, alors vous avez le droit de mettre votre Ferme en jeu depuis votre main.*

**Pendant la journée, si j'ai trois dés sur une Maison, est-ce que je peux m'y reproduire en ne lançant que deux de ces dés ?**  
*Non. Les termes entre crochets indiquent des conditions à remplir pour tenter cette action. Si vous avez quatre dés, trois dés ou un dé sur la maison, vous ne pouvez pas y tenter l'action « Se Reproduire ».*

## CREDITS

Romarc Briand  
(Règles)

Quentin Cartry  
(Illus. et design des cartes)

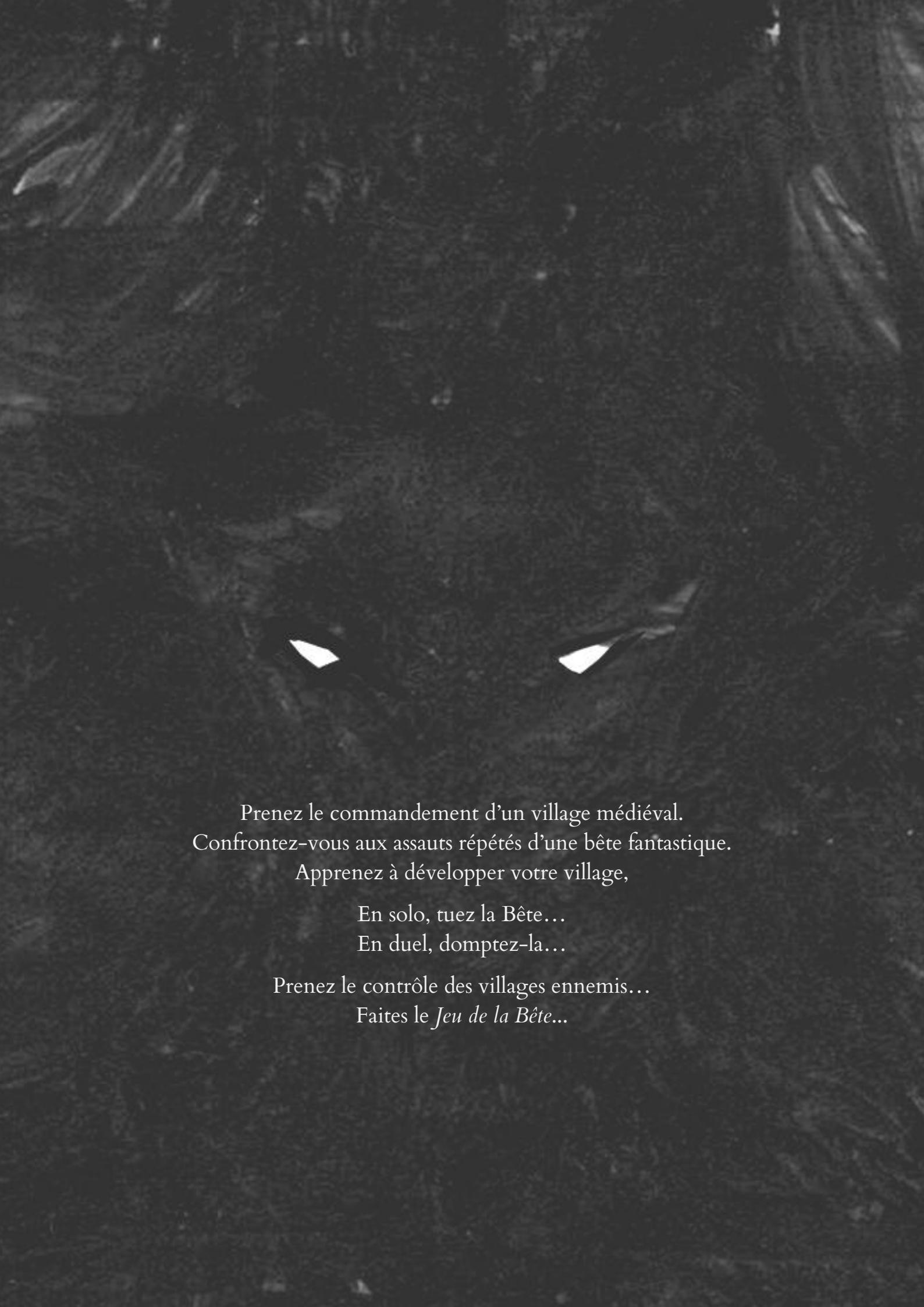
Benjamin Le Boucher  
(Adaptation vidéo-ludique)

## REMERCIEMENTS

Soren et Flavie Briand  
Bernadette Richer  
Xavier et Cyanne  
Jérémy Klein  
Lulu, Michel et Typh.  
Vincent Minvielle  
Marc et Tommy

## INFOS

<https://romaricbriand.fr/lejeudelabete/>



Prenez le commandement d'un village médiéval.  
Confrontez-vous aux assauts répétés d'une bête fantastique.

Apprenez à développer votre village,

En solo, tuez la Bête...

En duel, domptez-la...

Prenez le contrôle des villages ennemis...

Faites le *Jeu de la Bête*...