

STUDIO MIDHALL PRÉSENTE

# BEAST

UN JEU D'ARON MIDHALL,  
ELON MIDHALL & ASSAR PETTERSSON

LIVRET DE RÈGLES



# BEAST

## BIENVENUE DANS LES TERRES DU NORD...

... une région encore inexplorée où la nature est préservée, mystique et hostile. Lorsque les humains ont débarqué, ils ont découvert un véritable paradis regorgeant de forêts luxuriantes, de lacs poissonneux et de montagnes dont s'écoule généreusement une eau pure et fraîche. Mais lorsque les colonies ont commencé à empiéter sur les forêts avoisinantes, Mère Nature s'est rebellée contre les envahisseurs. D'immenses créatures sauvages appelées les Bêtes, dotées de crocs, de griffes et de pouvoirs mystiques ont émergé des forêts. Elles sont apparues comme une menace incroyable pour les humains. Afin de protéger leurs colonies, ils ont engagé des Chasseurs spécialisés chargés de traquer et d'abattre les Bêtes avant qu'elles ne fassent trop de dégâts.

## SEULE CONTRE TOUS

Un joueur endosse le rôle de la Bête et affronte les autres joueurs, représentant l'équipe des Chasseurs. La Bête gagne si elle parvient à tuer un certain nombre de colons, alors que les Chasseurs gagnent si la Bête meurt ou s'ils parviennent à résister assez longtemps pour que les renforts arrivent.

Lors de votre première partie de Beast, nous vous recommandons de confier le rôle de la Bête au joueur qui connaît le mieux les règles.



### LA BÊTE

La Bête gagne si elle tue suffisamment de colons.



### LES CHASSEURS

Les Chasseurs gagnent si la Bête meurt ou s'ils parviennent à résister assez longtemps.

# SOMMAIRE

MATÉRIEL . . . . .	2	PHASE 2 : JOUR . . . . .	11
MISE EN PLACE . . . . .	3	FUIR . . . . .	11
MATÉRIEL COMMUN . . . . .	3	PASSER . . . . .	11
MISE EN PLACE DES JOUEURS . . . . .	3	JOUER DES CARTES . . . . .	11
TYPES DE CARTES ET DÉFAUSSE . . . . .	5	EFFETS SPÉCIFIQUES . . . . .	11
MÉCANIQUES DE JEU . . . . .	5	PRÉREQUIS RANCUNE . . . . .	11
 ACTIONS . . . . .	5	 PRÉREQUIS TERRAIN . . . . .	11
 DÉPLACEMENTS DE LA BÊTE . . . . .	6	PRÉREQUIS SECTEUR . . . . .	12
PLAN . . . . .	6	PHASE 3 : NUIT . . . . .	12
 DÉPLACEMENTS DES CHASSEURS & EMPREINTES . . . . .	6	1. RÉCOMPENSES DES CONTRATS . . . . .	12
RÉVÉLATION . . . . .	7	2. DÉFAUSSE ET PRÉPARATION . . . . .	13
CHERCHER LA BÊTE . . . . .	7	3. SOINS . . . . .	13
ATTAQUER . . . . .	8	 4. AMÉLIORATIONS . . . . .	13
 POUVOIRS ANCIENS . . . . .	8	INVOCATIONS, PIÈGES & RÉACTIONS . . . . .	14
 RANCUNES . . . . .	8	 INVOCATIONS . . . . .	14
MORT D'UN PERSONNAGE . . . . .	9	PLACER UNE INVOCATION . . . . .	14
PROXIMITÉ (PROCHE) . . . . .	9	ACTIONS DES INVOCATIONS . . . . .	14
 TOURS DE GUET . . . . .	9	ÉQUIPEMENT . . . . .	15
DÉROULEMENT DU JEU . . . . .	10	 PIÈGES . . . . .	15
PHASE 1 : AUBE . . . . .	10	CAPACITÉS BESTIALES . . . . .	15
DRAFT . . . . .	10	TRANSFORMER LE TERRAIN . . . . .	16
DRAFT À 2 JOUEURS . . . . .	10	 RÉACTIONS . . . . .	16
DRAFT À 3 JOUEURS . . . . .	10	POUR BIEN DÉBUTER . . . . .	17
DRAFT À 4 JOUEURS . . . . .	10	CONSEILS GÉNÉRAUX . . . . .	17
CARTES ACTION INUTILISÉES . . . . .	10	CONSEILS POUR LA BÊTE . . . . .	17
		CONSEILS POUR LES CHASSEURS . . . . .	17

# MATÉRIEL



Plateaux Personnage  
6 Bêtes & 6 Chasseurs



16 cartes Action



18 jetons Rancune  
6 de valeur 3 & 12 de valeur 1



7 Colons  
(Fermiers)



Pions Personnage  
6 Bêtes & 6 Chasseurs



18 cartes  
Compétence de Chasseur



27 jetons Terrain



7 Colons  
(Nobles)



15 Invocations



24 cartes  
Compétence de la Bête



19 jetons Amélioration



28 Moutons



1 Plateau double-face



48 cartes  
Déplacement de la Bête



30 jetons Empreintes



19 Sangliers



2 Contrats double-face



25 cartes Équipement



3 jetons Pouvoir Ancien



4 Ours



1 Plan, 1 paravent  
& 1 jeton Bête



25 cartes Capacité Bestiale



6 jetons Tour de guet



12 jetons Blessure  
6 de valeur 3 & 6 de valeur 1

# MISE EN PLACE

## MATÉRIEL COMMUN

- 1. RÉSERVE.** Formez une réserve contenant tous les jetons Terrain, Blessure, Rancune, Amélioration, Tour de guet et Pouvoir Ancien à portée de l'ensemble des joueurs.
- 2. CONTRAT & PLATEAU.** Choisissez un contrat et installez le plateau central de manière à faire apparaître la face indiquée par le contrat. Orientez le plateau pour que le sud de la carte soit devant le joueur qui incarne la Bête.
- 3. ANIMAUX & COLONS.** Placez des animaux et des colons sur tous les lieux de la carte portant le symbole correspondant.
- 4. CAPACITÉS BESTIALES.** Mélangez les cartes Capacité Bestiale et placez-en 3, face visible à côté de la pioche.
- 5. ÉQUIPEMENT.** Mélangez les cartes Équipement et placez-en 3, face visible à côté de la pioche.
- 6. CARTES ACTION.** Mélangez les cartes Action.

## MISE EN PLACE DES JOUEURS

- A. BÊTE.** Un joueur choisit une Bête et prend le plateau Personnage, le pion et les invocations correspondants, et les place devant lui.
- B. CHASSEUR.** Chaque autre joueur choisit un Chasseur et prend le plateau Personnage et le pion correspondants, et les place devant lui. À 2 joueurs, le joueur Chasseur choisit 2 Chasseurs et prend les 2 plateaux Personnages et les 2 pions correspondants.
- C. COMPÉTENCES.** Chaque joueur prend les cartes Compétence correspondant à son personnage, Bête ou Chasseur.
- D. RANCUNES ET EMPREINTES.** Distribuez les jetons Rancunes en fonction des indications de mise en place du contrat. Placez les jetons Empreintes devant le joueur Bête.
- E. CARTES DÉPLACEMENT.** Placez les cartes Déplacement à côté du joueur Bête. Ce joueur peut également choisir de prendre le plan, le paravent et le jeton Bête.



## MATÉRIEL COMMUN

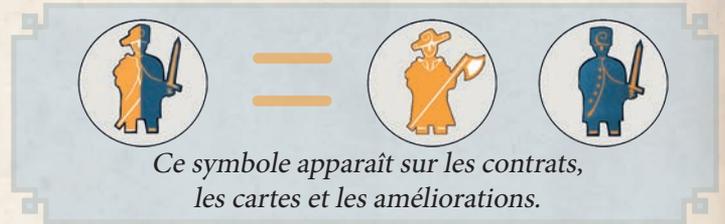
### CONTRAT & PLATEAU

La section Carte du contrat indique sur quelle face du plateau vous devez jouer. Les contrats sont des règles supplémentaires pour votre partie. Certains contrats peuvent indiquer une mise en place différente, qui prend le dessus sur les règles de base.

Le symbole représentant les deux types de colons fusionnés correspond à un colon de l'un ou l'autre type. Pour votre première partie, nous vous recommandons de jouer « Le Grand Nettoyage » ou « Attaque sur les Colonies du Nord », selon le nombre de joueurs présents.

### ANIMAUX & COLONS

Placez des animaux et des colons sur les lieux correspondants de la carte, sauf indication contraire dans la section Mise en place du contrat.



## MISE EN PLACE DES JOUEURS

### PLACEMENT AUTOUR DE LA TABLE

Le joueur qui incarne la Bête doit être installé devant le (S)ud de la carte, le (N)ord pointant de l'autre côté. Placez le pion Bête sur le lieu de départ de la Bête (voir p.10).

Les Chasseurs doivent être installés de sorte à pouvoir facilement se montrer leurs cartes.

### CARTES COMPÉTENCE

Chaque joueur prend les cartes Compétence correspondant au personnage qu'il incarne (Bête ou Chasseur), dont les noms sont indiqués sur son plateau Personnage.

De plus, le dos de ces cartes est illustré du personnage auquel elles sont rattachées.



## TYPES DE CARTES ET DÉFAUSSE

Le jeu présente différents types de carte. À votre tour, vous pouvez jouer jusqu'à 2 cartes. Lorsque vous jouez une carte, vous devez en résoudre entièrement les effets, puis la défausser avant de pouvoir en jouer une autre ou mettre fin à votre tour.



### Cartes Compétence

La Bête commence la partie avec les cartes Compétence liées à la Bête choisie.

Lorsque vous les défaussez, placez ces cartes à côté de votre plateau Personnage.



### Cartes Compétence

Chaque Chasseur commence la partie avec les cartes Compétence liées au Chasseur choisi.

Lorsque vous les défaussez, placez ces cartes dans votre « défausse Compétence », à droite de votre plateau Personnage.



### Cartes Action

Elles sont draftées lors de la phase Aube. Elles peuvent être jouées par n'importe quel joueur mais les Chasseurs appliquent l'effet du cadre supérieur, alors que la Bête applique celui du cadre inférieur.

Ces cartes sont toutes défaussées dans une défausse commune à la Bête et aux Chasseurs.



### Cartes Déplacement de la Bête

Ces cartes ne sont pas distribuées et ne font pas partie de la main d'aucun joueur. Elles sont utilisées par la Bête pour suivre ses déplacements. Seul le joueur Bête peut consulter le paquet de cartes Déplacement, à tout moment.

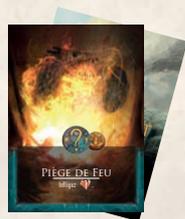
Lorsque vous les défaussez, remettez ces cartes dans leur paquet.



### Capacités Bestiales

Il s'agit de cartes spéciales que seule la Bête peut jouer.

Lorsque vous les défaussez, placez ces cartes face cachée à côté de la pioche.



### Équipement des Chasseurs

Il s'agit de cartes spéciales que seuls les Chasseurs peuvent jouer.

Lorsque vous les défaussez, placez ces cartes face cachée à côté de la pioche.

## MÉCANIQUES DE JEU

### ACTIONS

Vous devez jouer une carte pour pouvoir effectuer l'action correspondante (se déplacer, chercher, attaquer, invoquer). À votre tour, vous ne pouvez jouer qu'une seule carte portant chaque symbole (👊 et 🧠), dans n'importe quel ordre.



À votre tour, vous ne pouvez jouer qu'une seule action de chaque type, dans n'importe quel ordre.

### DÉPLACEMENTS DE LA BÊTE

Lorsque la Bête se déplace, ne déplacez surtout pas son pion Personnage. Pour chaque déplacement, la Bête choisit une carte Déplacement et la pose, face cachée, en haut de l'emplacement Déplacement en cours du plateau central. Le pion Bête représente la dernière position connue de la Bête, alors que sa position actuelle est définie par les cartes Déplacement face cachée.

## EXEMPLE DE DÉPLACEMENT DE LA BÊTE

En jouant la carte Action « Cavalier » la Bête peut se déplacer trois fois. Le joueur Bête choisit donc trois cartes Déplacement du paquet Déplacement et les pose face cachée sur l'emplacement Déplacement en cours du plateau central.



Carte Action « Cavalier » :  
la Bête ne peut activer  
que la partie basse.



Cartes Déplacement de la Bête :  
d'abord Immobile,  
puis Est et enfin Nord.



Emplacement Déplacement de la Bête :  
les cartes Déplacement de la Bête  
sont placées ici dans l'ordre,  
face cachée.

La position actuelle de la Bête est donc à deux déplacements de sa dernière position connue. La première carte Déplacement laisse la Bête sur le même lieu. La deuxième carte la déplace une fois vers l'est et la troisième une fois vers le nord. Toutes les étapes du déplacement de la Bête (lieu de départ, lieu d'arrivée, ainsi que tous les lieux traversés) font partie du Déplacement en cours de la Bête. Sur l'illustration de droite, la croix X indique la position actuelle de la Bête, mais son pion Personnage reste sur sa dernière position connue. Vous ne devez déplacer le pion Personnage de la Bête que lorsque sa position est révélée.



## PLAN

Le joueur Bête peut utiliser le plan pour l'aider à suivre ses déplacements. S'il l'utilise, il place le paquet de cartes Déplacement sur la droite du plan. Lorsque la Bête se déplace, en plus de la procédure normale, le joueur Bête place le jeton Bête sur le plan, à l'endroit correspondant à sa position actuelle.



## DÉPLACEMENTS DES CHASSEURS & EMPREINTES

Lorsqu'un Chasseur se déplace, il déplace simplement son pion Personnage autant de fois qu'indiqué, dans n'importe quelle direction. Dès qu'un Chasseur arrive ou passe sur un lieu où la Bête vient de passer – ou se trouve encore – (la position du Chasseur correspond à l'une des cartes du Déplacement en cours de la Bête), la Bête doit placer un jeton Empreintes sur ce lieu. Si plusieurs cartes Déplacement correspondent à cette position, placez un jeton Empreintes pour chaque carte.

Exception : la carte « Immobile » (voir exemple en haut de la page) ne génère jamais d'Empreintes.

Note : la Bête n'a pas le droit de jouer « Immobile » si elle se trouve sur le même lieu qu'un Chasseur ou un colon.

Le pion Personnage de la Bête représente le point de départ de son déplacement et fait donc partie de son déplacement en cours, ce qui peut être important pour certains effets comme celui de la carte Compétence de Chasseur « Pister ».

Chaque Bête possède ses propres jetons Empreintes mais ils sont tous utilisés de la même façon.



Fangrir



Hogbad



Bolgin



Raaga



Esmeria



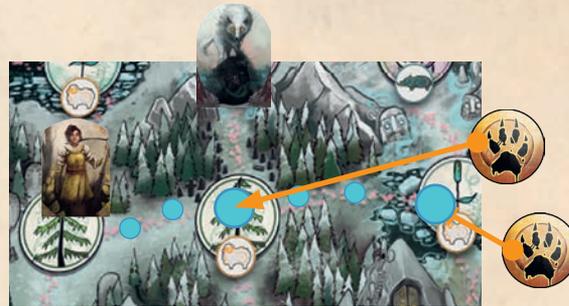
Mara

## EXEMPLE DE DÉPLACEMENT D'UN CHASSEUR

La carte Action « Cavalier » permet au Chasseur de se déplacer deux fois. Il se déplace une fois vers l'est. La Bête doit placer un jeton Empreintes sur ce lieu car il correspond à une carte de son Déplacement en cours. Le Chasseur se déplace une deuxième fois vers l'est. La Bête place également un jeton Empreintes sur ce lieu qui fait aussi partie de son Déplacement en cours.



Le Chasseur active la partie haute.



Vous devez compléter votre déplacement avant de jouer un autre effet.



Une fois que la Bête a effectué tous ses déplacements, elle doit placer un jeton Empreintes sur chaque lieu faisant partie de son déplacement sur lequel se trouve un colon ou un Chasseur.

## RÉVÉLATION

La Bête doit se révéler dès qu'elle attaque ou lorsqu'un Chasseur cherche la Bête sur le lieu où elle se trouve (voir exemple ci-dessous). Lorsque la Bête est révélée, elle doit révéler toutes les cartes de son Déplacement en cours aux autres joueurs, puis défausser toutes les cartes Déplacement et retirer tous les jetons Empreintes du plateau. Elle déplace ensuite son pion Personnage sur le lieu en question.

La Bête est considérée révélée tant que l'emplacement Déplacement en cours du plateau est vide. Les cartes Déplacement défaussées sont remises dans le paquet Déplacement.

## CHERCHER LA BÊTE

Si un Chasseur joue une carte avec un effet Chercher et que la Bête se trouve sur le lieu ciblé, la Bête doit se révéler. Si un Chasseur cherche au mauvais endroit, la Bête reste cachée.

Les Chasseurs ne peuvent attaquer et blesser la Bête que si elle est révélée.

## EXEMPLE DE RECHERCHE ET DE RÉVÉLATION

À son tour, la chasseuse Iona joue la carte « Cavalier » qui possède un symbole . Elle peut donc ensuite jouer une carte avec le symbole  ou mettre fin à son tour. Elle choisit de jouer la carte « Traquer ». Elle se trouve sur le même lieu que la Bête, elle parvient donc à la débusquer : la Bête doit se révéler. La carte présente également un effet d'attaque, donc la Bête subit 1 blessure.



Carte Compétence « Traquer »



Les jetons Empreintes et les cartes du Déplacement en cours sont retirés.

## ATTAQUER

Pour attaquer lors de votre tour, vous devez jouer une carte portant la mention « *Attaquez* ». A la base, chaque attaque inflige 1 blessure. Lorsqu'un joueur est attaqué, il prend un jeton Blessure et le place sur son plateau Personnage. Lorsqu'un animal, un colon ou une invocation sont attaqués, placez un jeton Blessure sous son pion. Dès que le nombre de blessures reçues par la Bête, un Chasseur, un colon ou un animal atteint son niveau de santé de départ, ce personnage meurt et son pion est retiré du plateau.

Les Chasseurs ne peuvent attaquer que la Bête révélée et les invocations.  
Les invocations peuvent attaquer les animaux, les colons, les Chasseurs et les tours de guet.  
Si la Bête veut gagner des jetons Rancune, elle doit abattre elle-même ses victimes (et non laisser ses invocations les abattre).

N'oubliez pas que la Bête se révèle dès qu'elle attaque (voir p.7).

## POUVOIRS ANCIENS

Vous pouvez gagner des pouvoirs anciens par l'intermédiaire des récompenses des contrats, d'équipements, de capacités bestiales ou d'améliorations.  
Chaque pouvoir ancien vous permet d'infliger 1 blessure supplémentaire lors d'une attaque de votre choix. Lorsque vous gagnez un pouvoir ancien, placez-le à côté de votre plateau Personnage. Avant de lancer une attaque, vous devez indiquer si vous utilisez un (ou plusieurs) pouvoir ancien pour améliorer votre attaque.

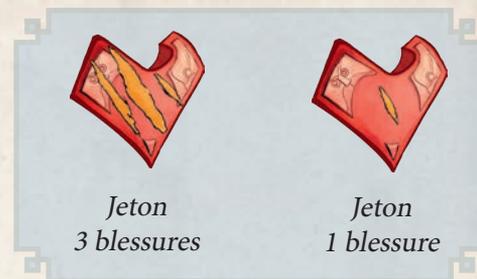
Les invocations ne peuvent pas utiliser les pouvoirs anciens.  
Défaussez les jetons Pouvoir Ancien une fois que vous les avez utilisés.

## RANCUNES

Les jetons Rancune sont une ressource du jeu. Elles représentent les cicatrices des anciennes batailles survenues dans les forêts, les marais et les grottes du nord, rouvertes par le conflit actuel, et qui génèrent une profonde haine entre les protagonistes.

Les jetons Rancune vous permettent d'améliorer votre personnage et de jouer certaines cartes Équipement et Capacité Bestiale.

Les Chasseurs gagnent des jetons Rancune grâce aux récompenses des contrats et en jouant certaines actions ou cartes Équipement. La Bête peut en gagner grâce aux récompenses des contrats, mais elle en obtient principalement en tuant des animaux, des colons ou des Chasseurs.



*Les niveaux de santé des animaux et des colons ainsi que les jetons Rancune gagnés par la Bête lorsqu'elle les tue sont indiqués sur le plateau central.*



Mouton

Sanglier

Ours

Colon (Fermier)

Colon (Noble)

## MORT D'UN PERSONNAGE

### LA BÊTE

Lorsque la Bête meurt, la partie s'arrête immédiatement et les Chasseurs l'emportent (à moins que le contrat ne précise le contraire).

### CHASSEUR

Lorsqu'un Chasseur meurt, ses cartes Équipement et ses jetons Rancune sont défaussés. Le joueur retire son pion Personnage du plateau. Si le Chasseur a été tué par une attaque de la Bête, elle gagne 1 jeton Rancune et prend une carte Action au hasard dans la main du Chasseur. Un Chasseur mort ne reçoit aucune récompense de contrat lors de la phase Nuit (voir p.12). À la fin de la phase Nuit, chaque Chasseur mort remet son pion Personnage en jeu sur la colonie de son choix et continue la partie.

## PROXIMITÉ (PROCHE)

Le mot « proche » signifie que l'effet concerné s'applique à votre position actuelle et à tous les lieux adjacents (reliés par un chemin). Cette précision apparaît sur de nombreuses cartes, n'oubliez donc pas que l'effet peut aussi être appliqué sur votre position.

*Iona joue la carte Flèche d'Argent.  
Elle choisit de se déplacer  
d'abord 1 fois vers l'ouest,  
puis attaque le loup adjacent.*



## TOURS DE GUET

Lorsqu'un Chasseur peut placer une tour de guet, il la place sur sa position, sauf indication contraire. Tant qu'un Chasseur se trouve sur une tour de guet, révèlez toutes les Empreintes éventuelles de la Bête sur les lieux proches de la tour. Une tour de guet ne révèle pas la position de la Bête mais permet de faire apparaître ses Empreintes.

Les tours de guet peuvent être attaquées par la Bête et ses invocations. Celle-ci doit leur infliger 1 dégât pour les détruire. Si toutes les tours de guet sont en jeu et qu'un effet permet à un joueur d'en placer une autre, il peut retirer l'une de celles déjà en jeu pour la replacer ailleurs. Une tour de guet détruite peut être remise en jeu.

## EXEMPLE DE TOUR DE GUET

*Iona joue la carte Équipement « Avant-Poste » et place une tour de guet sur sa position. Puisque Iona est sur la tour de guet, la Bête doit placer deux jetons Empreintes correspondant à ses mouvements en cours proches de la tour de guet.*



Carte Équipement  
« Avant-Poste »



Cartes Déplacement  
en cours



Tour de guet



Empreintes



# DÉROULEMENT DU JEU

Une partie dure un nombre de manches défini par le Contrat choisi lors de la mise en place. Chaque manche est composée de trois phases : Aube, Jour et Nuit. L'Aube est une phase de préparation, le Jour est la phase principale de la manche, et la Nuit vous permet de remporter des récompenses et d'améliorer votre personnage avant une nouvelle Aube.

## POSITIONS DE DÉPART DES JOUEURS

La Bête place son pion Personnage sur le « Lieu de Départ de la Bête », au centre du plateau. La Bête peut ensuite se déplacer deux fois en jouant deux cartes Déplacement. Après le déplacement de la Bête, chaque Chasseur place son pion Personnage sur l'une des colonies du plateau. Plusieurs Chasseurs peuvent se placer sur la même colonie.



Lieu de Départ  
de la Bête



Colonie

## PHASE 1 : AUBE

Durant l'Aube, tous les joueurs draftent les cartes Action qu'ils utiliseront lors de la phase Jour de cette manche.

### DRAFT

Le procédé appelé « draft » est composé des étapes suivantes : mélangez l'ensemble des cartes Action, puis distribuez-en le nombre indiqué ci-dessous. Ensuite, chaque joueur choisit une carte qu'il ajoute à sa main constituée des cartes gardées d'une manche ou d'un tour précédent. Il passe ensuite les cartes non choisies à son voisin de gauche. Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes distribuées soient prises. Les joueurs n'ont pas le droit de remettre en circulation une carte qu'ils ont placée dans leur main. Veillez à bien séparer votre main des cartes du draft. Les cartes non distribuées au début du draft sont dites « écartées ».

---

### DRAFT À 2 JOUEURS

Distribuez 6 cartes Action à chaque joueur. Lors de chaque tour de draft, le Chasseur choisit *deux* cartes Action au lieu d'une.

*Après le draft, le Chasseur doit répartir équitablement ses cartes Action entre ses deux personnages. Chacun de ses deux personnages possède donc sa propre main de cartes Action. Il les fait agir comme s'ils étaient contrôlés par deux joueurs différents.*

---

### DRAFT À 3 JOUEURS

Distribuez 4 cartes Action à chaque joueur.

---

### DRAFT À 4 JOUEURS

Au début du draft, mettez une carte de côté pour la Bête. Lorsque le draft est terminé, la Bête ajoute cette carte à sa main. La Bête peut consulter cette carte Action pendant le draft pour choisir ses autres cartes en fonction.

Distribuez 3 cartes Action à chaque joueur.

---

## PHASE 2 : JOUR

Durant le Jour, les joueurs effectuent des actions à tour de rôle dans le sens horaire, en commençant par la Bête.  
Lors de son tour, un joueur peut effectuer une seule des actions suivantes :

- ♣ Jouer des cartes : jusqu'à une carte de n'importe quel type avec le symbole  et une autre avec le symbole .
  - Vous pouvez jouer vos deux cartes dans n'importe quel ordre, ou ne jouer qu'une seule carte.
  - Vous n'êtes pas obligé d'appliquer tous les effets d'une carte, à moins qu'ils ne contiennent une condition « si » ou « puis ».
- ♣ Passer : action interdite si au moins un joueur a moins de cartes Action en main que vous.
  - Si vous passez mais qu'un autre joueur joue avant que la main ne vous revienne, vous pouvez jouer votre tour normalement.
  - Si tous les joueurs passent consécutivement, la phase Jour s'arrête.
- ♣ Fuir : défaussez une seule carte de n'importe quel type pour vous déplacer 1 fois.



Les cartes Capacité Bestiale, Équipement et Compétence ne sont pas prises en compte lorsque vous voulez passer.

## JOUER DES CARTES

### EFFETS SPÉCIFIQUES

DANS N'IMPORTE QUEL ORDRE - RÉSOLVEZ DANS L'ORDRE DE VOTRE CHOIX  
Vous pouvez appliquer les effets présents sous la mention « Dans n'importe quel ordre » dans l'ordre de votre choix.

CHOISISSEZ UN EFFET - NE RÉSOLVEZ QU'UN EFFET  
Si une carte indique « Choisissez un effet », vous devez choisir UN seul de ses effets à appliquer.

SI - VOUS DEVEZ REMPLIR UNE CONDITION  
Pour jouer une carte avec un effet « si », vous devez remplir la condition présentée après le « si ».

PUIS - APPLIQUEZ LES EFFETS DANS L'ORDRE  
La mention « puis » vous impose de résoudre le premier effet pour pouvoir appliquer le suivant.

COPIE - RÉSOLVEZ L'EFFET COPIÉ  
L'effet que vous copiez est résolu lors de votre tour. La carte copiée n'est pas défaussée suite à l'effet « copie ».

### PRÉREQUIS RANCUNE

Certaines cartes Équipement ou Capacité Bestiale présentent un coût en jetons Rancune. Pour jouer une telle carte, vous devez payer le coût indiqué juste à côté du symbole d'action.



Vous devez payer 1 Rancune pour jouer cette carte.

### PRÉREQUIS TERRAIN

Certaines cartes Compétence nécessitent que votre personnage se trouve sur un type de terrain particulier lorsque vous les jouez. Le type de terrain de chaque lieu est indiqué par son illustration ou le jeton Terrain placé sur le lieu. Le lieu de départ de la Bête fait partie de n'importe quel type de terrain (sauf colonie).



Prérequis Terrain

Si Fangrir veut jouer sa carte Compétence « Rassembler la Meute », la position actuelle de la Bête doit être un lieu de type forêt. Par contre, jouer une telle carte donne des informations aux Chasseurs quant à la position de la Bête.



Colonie

Forêt

Marécage

Grotte

Lieu de départ de la Bête

## PRÉREQUIS SECTEUR

Le plateau « Terres du Nord » est découpé en quatre secteurs alors que le plateau « Plaines Inondées » est découpé en deux secteurs. Les secteurs sont séparés par des lignes blanches. Certaines cartes, comme les cartes Équipement de type « Piège » (voir p.15), présentent des prérequis Secteur. Lorsque vous jouez une carte portant la mention « secteur », ses effets doivent s'appliquer dans le secteur dans lequel vous vous trouvez au moment où vous la jouez.

Exemple de carte avec un prérequis Secteur : l'action de la Bête sur la carte Action « Cavalier », qui autorise la Bête à se déplacer 3 fois à l'intérieur du secteur dans lequel elle se trouve.



Délimitation du secteur

Le lieu central (départ de la Bête) fait partie de tous les secteurs adjacents.

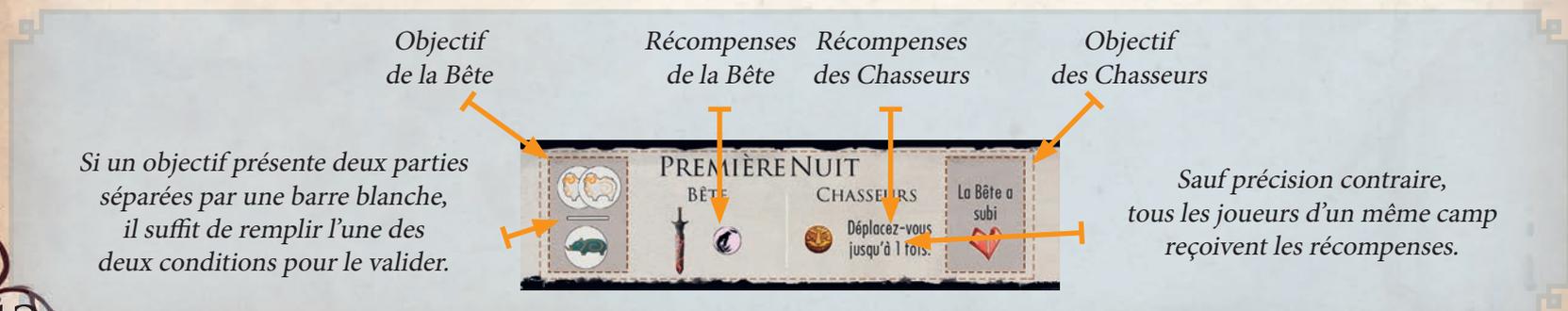
## PHASE 3 : NUIT

Lorsque tous les joueurs passent consécutivement, le jour prend fin et la nuit tombe. La phase Nuit comprend les étapes suivantes, résolues dans l'ordre :

### 1. RÉCOMPENSES DES CONTRATS

Chaque contrat présente des récompenses différentes pour la Bête et les Chasseurs : la colonne de la Bête se trouve sur la gauche, celle des Chasseurs sur la droite. Chaque colonne présente des objectifs et les récompenses que vous obtenez si vous les atteignez. Si les deux camps ont atteint leurs objectifs, la Bête remporte ses récompenses avant les Chasseurs.

Lors de chaque nuit, les récompenses attribuées sont uniquement celles de la nuit en cours. Vous pouvez vérifier si les objectifs d'une autre nuit ont été atteints mais même si c'est le cas, vous ne pouvez obtenir les récompenses que de la nuit en cours.



Si un objectif présente deux parties séparées par une barre blanche, il suffit de remplir l'une des deux conditions pour le valider.

Sauf précision contraire, tous les joueurs d'un même camp reçoivent les récompenses.

## 2. DÉFAUSSE ET PRÉPARATION

### CARTES ACTION



Défaussez celles que vous avez en main.

### ÉQUIPEMENT



Défaussez les cartes visibles et révélez-en 3 nouvelles.

### CAPACITÉS BESTIALES



Défaussez les cartes visibles et révélez-en 3 nouvelles.

### COMPÉTENCES



Reprenez vos cartes Compétence en main.

Cartes Équipement et Capacité Bestiale : plus de détails en page 15.

## 3. SOINS

Retirez tous les jetons Blessure des animaux, des colons et des tours de guet. Si un Chasseur est mort pendant le Jour, il soigne complètement ses blessures et se place sur la colonie  de son choix (mort d'un joueur : voir p.9).

## 4. AMÉLIORATIONS

Chaque nuit, la Bête et les Chasseurs peuvent acheter des améliorations. Chaque Bête peut améliorer ses attaques et bénéficier d'améliorations uniques. Les Chasseurs disposent chacun de quatre améliorations différentes. Les coûts et les pouvoirs de ces améliorations sont indiqués sur les cases correspondantes de chaque plateau Personnage.

La plupart des améliorations offrent des pouvoirs permanents, actifs jusqu'à la fin de la partie. Toutefois, les améliorations jaunes ne s'activent qu'une seule fois, dès leur déblocage. Toutes les améliorations requièrent de payer un coût en jetons Rancune. Même lorsque le coût d'une amélioration est de 0, elle doit quand même être « achetée ».

### Amélioration des attaques



Toutes les attaques infligent 1 blessure de base, et 2 blessures lorsqu'elles sont améliorées.



### Cases Amélioration

TERRAIN DE CHASSE



Terrain de Chasse est « jaune » et s'applique immédiatement. Cette amélioration coûte 1 Rancune.

FRÉNÉSIE



Frénésie est « rouge » et s'applique jusqu'à la fin de la partie. Cette amélioration coûte 2 Rancunes.



Lorsque vous achetez une amélioration, placez un jeton Amélioration sur sa case.

La Bête choisit ses améliorations avant les Chasseurs. Vous pouvez acheter autant d'améliorations que vous le voulez, tant que vous pouvez les payer. Quel que soit le moment où vous achetez une amélioration, défaussez autant de jetons Rancune que le coût de l'amélioration, et placez un jeton Amélioration sur sa case. Vous ne pouvez pas acheter une amélioration que vous possédez déjà (principalement important pour les améliorations immédiates - jaunes).

*La nuit touche à sa fin. Si la partie n'est pas terminée, une nouvelle aube commence.*

# INVOCATIONS, PIÈGES & RÉACTIONS

## INVOCATIONS

Les Bêtes peuvent invoquer des créatures pour les épauler. Les invocations entrent en jeu et sont activées par le symbole Invocation . Lorsque vous jouez cette action, vous pouvez soit placer une nouvelle invocation, soit activer une fois toutes vos invocations en jeu.

Choisissez l'une de ces deux options :



Placer une invocation.



Activer toutes vos invocations en jeu.



## PLACER UNE INVOCATION

Placez votre invocation sur un lieu situé à 2 lieux maximum de votre position *actuelle*. Toutefois, chaque type d'invocation doit être placé sur un terrain spécifique (sauf exception). Si toutes vos invocations sont en jeu et si vous voulez en placer une autre, vous pouvez retirer l'une de celles déjà en jeu pour la placer ailleurs. Une invocation tuée peut être remise en jeu.

## EXEMPLE DE PLACEMENT D'UNE INVOCATION

*La position actuelle de Fangrir se trouve à un lieu de sa dernière position connue. Fangrir joue la carte Compétence « Invoquer les Loups » et choisit de placer une nouvelle invocation. Fangrir invoque un loup et le place sur son terrain de prédilection.*



Les loups ne peuvent être placés que sur des forêts, comme indiqué sur le plateau Bête.



## ACTIONS DES INVOCATIONS

Lorsque vous activez une invocation, elle peut soit :

- ❖ Se déplacer 1 fois
- ❖ Attaquer (et infliger 1 blessure)
- ❖ Utiliser sa capacité spécifique

Toutes les invocations ont 1 point de santé.



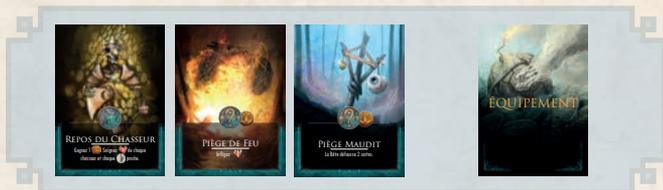
Les capacités spécifiques des invocations sont expliquées sur le plateau Bête correspondant.

Lorsqu'une action vous permet d'activer toutes vos invocations et que vous en avez plusieurs en jeu, vous les activez dans l'ordre de votre choix. Elles peuvent effectuer des actions différentes ou la même.

*Important : si une invocation tue un personnage, la Bête ne gagne pas de jeton Rancune pour ce mort.*

## ÉQUIPEMENT

Dès qu'un effet autorise un Chasseur à gagner un équipement, ce Chasseur prend soit l'une des cartes Équipement disponibles face visible, soit la première carte de la pioche. Les équipements ne sont utilisables qu'une seule fois. Ceux encore en main durant la phase Nuit ne sont pas défaussés.



## CAPACITÉS BESTIALES

Dès qu'un effet autorise la Bête à gagner une capacité bestiale, elle prend soit l'une des cartes Capacité Bestiale disponibles face visible, soit la première carte de la pioche. Les capacités bestiales ne sont utilisables qu'une seule fois. Celles encore en main durant la phase Nuit ne sont pas défaussées.



Lorsqu'une carte Équipement/Capacité Bestiale est prise, elle n'est pas remplacée immédiatement, seulement pendant la nuit.

## PIÈGES

Les pièges ont une place de choix dans l'arsenal des Chasseurs. Il s'agit d'un type de cartes à part entière. Bien qu'affichant un symbole , leurs effets sont bien spécifiques.



Symbole Piège

Lorsque vous installez un piège, payez le coût de la carte puis choisissez un secteur et un jeton Terrain que vous montrez aux autres Chasseurs. La Bête ne doit prendre connaissance ni de la carte Piège, ni du jeton Terrain. Placez le jeton Terrain face cachée sur l'emplacement Piège du secteur et recouvrez-le de la carte Piège, face cachée également. Un piège reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit déclenché. La Bête ne prend connaissance de la carte Piège et du jeton Terrain qu'à ce moment-là.

Si la Bête se révèle dans un secteur contenant un piège et que la position de la Bête correspond au jeton Terrain placé sous la carte Piège, le piège se déclenche. Révélez la carte et le jeton à la Bête, appliquez immédiatement les effets du piège, puis défaussez la carte et le jeton. Si la Bête se révèle pour attaquer, le piège se déclenche avant que son attaque soit résolue.

## EXEMPLE DE PIÈGE

Plus tôt dans la partie, les Chasseurs ont installé un « Piège de Feu » avec un jeton Forêt.



Payez le coût du piège lorsque vous l'installez.



Placez un jeton Terrain sous la carte Piège face cachée.



Choisissez un secteur et placez le piège face cachée.

Lors de son tour, la Bête joue la carte Compétence « Harceler » et attaque, elle doit donc se révéler. Puisque la Bête se révèle sur une forêt dans le secteur piégé, le piège se déclenche (révélez la carte et le jeton) et la Bête subit 1 blessure.



Un piège n'est pas déclenché si vous l'installez alors que la Bête est déjà révélée.



Vous n'avez pas le droit d'installer plus de 3 pièges dans un même secteur.

## TRANSFORMER LE TERRAIN

Vous pouvez transformer le paysage à votre avantage en modifiant le type de terrain des lieux du plateau. Lorsque la Bête transforme un lieu, elle place un jeton Terrain du type de son terrain de prédilection (indiqué sur son plateau Personnage) sur ce lieu. Lorsqu'un Chasseur transforme un lieu, il place un jeton Terrain - Colonie  sur ce lieu.

### EXEMPLE DE TRANSFORMATION DU TERRAIN

Fangrir se trouve à deux lieux de sa dernière position connue. À son tour, Fangrir joue « Propagation Insidieuse » et transforme chaque lieu proche en forêt. N'oubliez pas que les effets « proches » s'appliquent aussi à votre position.



Transformez  
chaque lieu proche.



Fangrir transforme  
les lieux en forêt,  
comme indiqué  
sur son plateau Bête.



## RÉACTIONS

Les Réactions sont des cartes que vous pouvez jouer lors du tour d'un adversaire. Elles servent à contrer certains effets spécifiques. Chaque carte Réaction présente une condition qui précise à quel moment vous êtes autorisé à la jouer.



Symbole  
Réaction



CONDITION DE  
LA RÉACTION

La réaction s'applique avant l'effet qui l'a déclenchée.



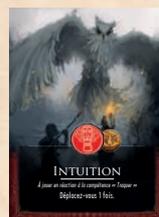
Comme pour les autres cartes,  
vous devez payer le coût d'une carte  
Réaction lorsque vous la jouez.

### EXEMPLE DE RÉACTION

Il y a une carte Déplacement en cours. La chasseuse Iona commence son tour sur un lieu avec un jeton Empreintes. Elle joue sa carte Compétence « Traquer », mais la Bête joue la carte Capacité Bestiale « Intuition » en réaction à la carte de Iona. Comme la réaction s'applique avant l'effet qui l'a déclenchée, la Bête se déplace 1 fois, et Iona ne peut plus la révéler.



Carte Compétence  
« Traquer »



Capacité Bestiale  
« Intuition »



Fangrir se déplace 1 fois  
avant l'effet de « Traquer ».

# POUR BIEN DÉBUTER

## INVERSEZ LA TENDANCE

*N'abandonnez pas, même lorsque vous êtes mal embarqué. La tendance peut s'inverser très rapidement.*

## CARTES ACTION

*Même si vous ne pouvez utiliser que votre moitié d'une carte, faites également attention aux effets pour l'autre camp ! Lors du draft, vous ne devriez pas laisser passer une carte peu utile pour vous mais qui serait un immense avantage pour le camp adverse.*

## FAÇONNEZ VOTRE MAIN

*Plus vous avez de cartes en main, plus vous avez d'options vers la victoire. Les cartes Capacité Bestiale et Équipement vous offrent de belles opportunités, tandis que les cartes « Persévérer » et « Pactiser » peuvent tomber à point nommé.*

## CHASSEURS

*Commencez à vous organiser avant même le début de la partie ! Dans quel ordre devez-vous jouer ? Helga ne devrait-elle pas jouer en premier afin de profiter au mieux de sa compétence « Prédire » ?*

*Essayez d'encercler la Bête pour restreindre ses déplacements.*

*Suivez-vous les bonnes Empreintes ? Vérifiez régulièrement le nombre de cartes du déplacement en cours.*

*Le travail d'équipe doit commencer dès l'aube. Si vous avez déjà une bonne carte déplacement, ne devriez-vous pas passer la suivante à votre équipier ?*

*La communication est la clé d'une chasse victorieuse.*

## BÊTE

*Essayez de ne pas rester révélée à la fin de votre tour.*

*Essayez de ne pas utiliser toutes vos actions avant les Chasseurs.*

*Gardez au moins un déplacement afin de pouvoir prendre la fuite lorsque vous tuez votre proie.*

*Attention si vous passez votre première action : les Chasseurs vont sans doute en profiter pour jouer « Entraver » ou des cartes bénéfiques pour leur camp, afin de s'assurer un avantage durable sur vous.*

*Les invocations vous permettent de mettre la pression sur plusieurs colonies ! Même si elles ne font pas de victime, elles dispersent les Chasseurs et leur font jouer des cartes d'attaque qu'ils ne joueront pas contre vous.*

# PREMIÈRE PARTIE ?

Nous avons conçu *Beast* comme un jeu qui ne se découvre qu'au fil du temps : lors de chaque partie, vous découvrez de nouvelles combinaisons, de nouvelles synergies et de nouvelles stratégies. Cela signifie également que votre première partie peut être un peu frustrante. Nous vous recommandons de jouer le contrat « Le Grand Nettoyage » à 2 ou 3 joueurs, ou « Attaque sur les Colonies du Nord » à 4 joueurs. Ignorez l'étape de draft lors de la première phase Aube, et jouez avec les cartes Action et les personnages indiqués ci-dessous.

## 2 - 3 JOUEURS

Joueur 1 (Bête)

Bête recommandée : Fangrir

Cartes Action de départ :

Charger Esquiver Pourchasser Pactiser

Joueur 2 (Chasseur)

Chasseur recommandé : Helga

Cartes Action de départ :

Inciter Cavaler S'Infiltrer Traverser

Joueur 3 (Chasseur)

Chasseur recommandé : Assar

Cartes Action de départ :

S'Adapter Ravitailler Galoper Démembrer

## 4 JOUEURS

Joueur 1 (Bête)

Bête recommandée : Fangrir

Cartes Action de départ :

Charger Esquiver Pourchasser Pactiser

Joueur 2 (Chasseur)

Chasseur recommandé : Helga

Cartes Action de départ :

Inciter Cavaler Traverser

Joueur 3 (Chasseur)

Chasseur recommandé : Varja

Cartes Action de départ :

S'Adapter Galoper Démembrer

Joueur 4 (Chasseur)

Chasseur recommandé : Iona

Cartes Action de départ :

Ravitailler S'Infiltrer Magie Noire

# CRÉDITS

ELON MIDHALL  
CONCEPTION DU JEU



ARON MIDHALL  
CONCEPTION DU JEU, ILLUSTRATIONS  
& CONCEPTION GRAPHIQUE

ASSAR PETERSSON  
CONCEPTION DIGITALE & DÉVELOPPEMENT,  
NOTRE BIEN-AIMÉ BÉTA-TESTEUR DEVENU MEMBRE  
À PART ENTIÈRE DE L'ÉQUIPE STUDIO MIDHALL

JONAS PETERSSON  
MUSIQUE DE LA BANDE ANNONCE

BEAST C'EST GRÂCE À VOUS !  
MÉRCI AUX 8,817 PERSONNES QUI ONT  
SOUTENU BEAST SUR KICKSTARTER

MÉRCI POUR LES TESTS, LES RELECTURES  
ET VOTRE SOUTIEN !  
SIGGE RYSTEDT, ANDRE JOHANSSON,  
ANTON KARLSSON, PEEDER SALENVALL,  
ANTHON YTTERELL, ODEN PETERSSON

REMERCIEMENTS PARTICULIERS AUX MEMBRES  
LES PLUS IMPLIQUÉS DE NOTRE COMMUNAUTÉ  
HENDRICK STRAUSS, SHAWN G. KAYS, JOEL ZODDARD,  
RYAN LORD, ZOLTAN HARSHEGYI, ALEXANDER  
BURROUGHS, VICTORIA BURROUGHS, ANDREW  
MENDOZA, KYLE KING, OSCAR MANFRED

VERSION FRANÇAISE PAR  
DON'T PANIC GAMES

CEDRIC LITTARDI  
PRÉSIDENT

SEB ROST  
DIRECTEUR ÉDITORIAL

NICOLAS LION  
COORDINATION



BRUNO LAROCLETTE  
TRADUCTION

BRUNO LAROCLETTE,  
CLÉMENCE GOUYON  
MAQUETTE

CHRISTINE CHEVALIER  
CORRECTION

CLARA MORIN  
COMMUNICATION

www.dontpanicgames.com  
facebook.com/dontpanicgames  
twitter.com/DontPanicGames1  
instagram.com/dontpanicgames