

ÂGE 10+ /  1-4 /  30 min

Gévaudan

Sur les traces de la Bête

Auteur

Aurélien Devaux

Designer

Philippe Mompas



LES ÉDITIONS DU
LION VERT



CONTEXTE

*Le Gévaudan est en proie à une terreur indicible.
Une bête insaisissable sème la mort dans la région, plongeant
les habitants dans l'effroi. Entre 1764 et 1767, plus de 100 victimes
succombent aux griffes de cette créature mythique.*

*Le roi Louis XV, désespéré de rétablir la paix, offre une prime généreuse à
celui qui parviendra à abattre la Bête du Gévaudan.*

*Des chasseurs affluent à La Besseyre-Saint-Mary,
guidés par les empreintes de la bête. Leur enquête les conduit
à travers les ruelles du village, sur les sentiers de la forêt,
le long des rives de la Desges et sous le regard inquisiteur
des soldats Dragons*.*

*Imaginez-vous, traquant cette créature redoutable
à travers les paysages sauvages de la Margeride.*

*Serez-vous le mercenaire avide de gloire ou l'enquêteur
déterminé à percer les secrets de cette région hantée ?
Le destin vous attend, prêt à vous défier.*

*La Bête du Gévaudan est là, tapie dans les ténèbres...
parviendrez-vous à la capturer ?*

** Ces Dragons étaient un régiment volontaire de cavalerie légère de Clermont Prince.*



CRÉDITS

Auteur : Aurélien DEVAUX
Graphiste : Philippe MOMPAS

Développement : Florent CAUTELA & Jérémy DEVAUX
Corrections : Adeline AUCOUTURIER



© Les Éditions du Lion Vert



BUT DU JEU

Gévaudan, *Sur les traces de la Bête* est un jeu compétitif pour 1* à 4 chasseurs. **Vous incarnez un chasseur qui, dans l'espoir de gagner les 6 000 Livres promises par le roi Louis XV, part à la recherche du repaire de la Bête.**

C'est le seul endroit où vous avez une chance de la capturer. Une fois la case identifiée grâce aux empreintes laissées par la Bête, vous devez vous y rendre et y déposer un piège.

Si cela correspond à la solution contenue dans la boîte-résolution, vous avez gagné !

Si personne n'y parvient avant l'expiration de la prime du roi, tout le monde aura perdu !

** Les règles pour jouer en solo se trouvent à la fin de ce livret.*

MODES DE JEU

Gévaudan, *sur les traces de la Bête*, propose deux modes de jeu, adaptés à différents niveaux d'expérience et d'immersion :

VERSION STANDARD

Idéale pour débiter, cette version propose les règles de base offrant une expérience accessible dès vos premières parties.

VERSION HISTORIQUE

Enrichie de nouveaux éléments, cette version introduit les Personnages du Gévaudan et des Événements historiques permettant d'explorer des stratégies plus variées et approfondies.



NOTES DE L'ÉDITEUR

Les termes de « joueur » ou de « chasseur » s'entendent comme les personnes de tous genres qui jouent à Gévaudan, sur les traces de la Bête, sans distinction ni préférence.

Par ailleurs, afin de garantir une meilleure accessibilité aux joueurs daltoniens, nous utilisons le système ColorADD pour identifier les couleurs dans Gévaudan, sur les traces de la Bête. Vous pouvez retrouver la correspondance des symboles et des couleurs sur <https://www.coloradd.net/fr>.

REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR

C'est avec une ferveur et une passion débordante que je me suis consacré à ce jeu et à l'affaire de la Bête du Gévaudan. C'est donc avec ma plus grande reconnaissance que je souhaite remercier mes enfants Hanna et Jérémy ainsi que Maryline, mon amour. Ils ont dû supporter mes doutes, mes joies, d'innombrables parties et tous les détails alambiqués des récits sur cette sale Bête !

Merci aussi à toutes les personnes qui ont testé ce jeu depuis 4 ans dans des versions parfois très loufoques.

Merci à Patrick Berthelot qui, à travers ses écrits rigoureux, m'a transmis l'amour de cette histoire.

Merci à Florent Cautela d'avoir cru à mon jeu, de m'avoir poussé dans des retranchements que je n'avais même pas envisagés et surtout, d'avoir eu le courage et l'engagement nécessaire pour aller jusqu'au bout d'un jeu hors des sentiers battus.

Merci enfin à Solène, Faycel, Eloïse, Priscilla, Laurent et mon père Jean-Louis.

MATÉRIEL



1 livret de règles



1 plateau principal de 20 cases

- A : 16 cases terrain délimitées par des lignes blanches et/ou le bord du plateau
- B : 4 cases refuges
- C : 1 piste de Férocité de la Bête
- D : Flèches de départ de la Bête

7 plateaux personnels (Face A/ Face B)



- La **face A** est utilisée dans les règles standard :
- A : Rôle du chasseur parmi les 7 disponibles : le fourbe, le négociateur, le garde-chasse, le dévot, l'égoïste, le discret et le diplomate
 - B : Texte de présentation de sa croyance
 - C : Emplacements des cartes Pense-Bête
 - D : Réserve de ses cubes Action
 - E : Nombre de points d'action de base
 - F : Échelle de vie pour comptabiliser ses blessures



- La **face B** est utilisée en version historique du jeu :
- G : 2 emplacements pour les cartes Personnages
 - H : Capacité spéciale
 - I : Réserve de ses jetons Influence



1 figurine de la Bête



4 figurines Chasseurs
(neutre, blanc, orange et violet)



4 curseurs vie
(neutre, blanc, orange et violet)



1 anneau de Férocité de la Bête



20 cubes Action (5 aux 4 couleurs)



1 dé de déplacement à 6 faces
(3 flèches noires, 2 flèches grises et 1 flèche blanche)



24 jetons empreintes de 4 couleurs différentes qui renferment des indices sur leur face cachée :

- 3 jetons avec village / 3 jetons sans village
- 3 jetons avec de l'eau / 3 jetons sans eau
- 3 jetons avec forêt / 3 jetons sans forêt
- 3 jetons avec Dragons / 3 jetons sans Dragon



1 boîte-résolution
(qui contient la solution de l'enquête)

14 cartes Événements



6 cartes Événements Battue (E1 à E6)



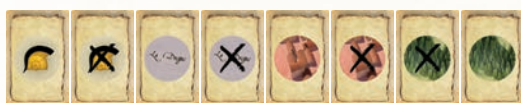
1 carte Derniers tours



6 cartes Événements Férocité (E7 à E12)



1 carte Fin de la prime du roi



32 cartes Pense-Bête
(8 aux 4 couleurs)



4 cartes Aides de jeu
Face A pour les règles standard
Face B pour les règles historiques

MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE - VERSION HISTORIQUE -



1 plateau Personnages avec une Pioche (A)
et 3 emplacements pour les cartes Personnages (B).
La Défausse est située à côté du plateau.



12 cartes Événements historiques (H1 à H12)



20 cartes Personnages au format tarot
(numérotées de P1 à P20).



20 jetons Influence
(5 aux 4 couleurs)

13 jetons spéciaux



- 3 jetons Séduction
- 2 jetons Trace
- 1 jeton Cœur

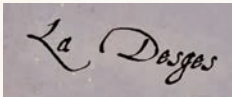
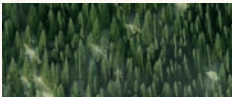


- 2 jetons Poignée de main
- 3 jetons Chevrotine
- 2 jetons Muret

PRINCIPES GÉNÉRAUX

LES CASES TERRAIN

Chaque case terrain du plateau principal est caractérisée par la présence ou non de 4 paramètres :

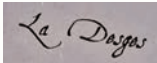
Type de paramètre	Le village de La Besseyre-St-Mary	La rivière la Desge	La forêt de sapins	Les soldats Dragons
Représentation				
Couleur	rouge	bleu	vert	jaune

Exemple : cette case est caractérisée par la présence du village, de la rivière, mais n'est pas occupée par la forêt, ni par un soldat Dragon.



LES JETONS EMPREINTES

Il y a 24 jetons empreintes, répartis en 4 couleurs différentes correspondant à 4 paramètres :

	Les empreintes rouges pour le village de La Besseyre-St-Mary	
	Les empreintes bleues pour l'eau (la Desges)	
	Les empreintes vertes pour la forêt de sapins.	
	Les empreintes jaunes pour les soldats Dragons	

Il y a 6 jetons empreintes de chaque couleur. Les indices au verso révèlent s'il y a **présence** (indice non barré) ou **absence** (indice barré) de trace du paramètre en question.

Sur les 6 jetons de chaque couleur, il y a 3 indices « présence de la trace » et 3 indices « absence de la trace ».

Exemple pour l'eau : Présence de l'eau :  et absence de l'eau : 

Les indices de même type se différencient par 1, 2 ou 3 points : •, •• et •••.

LES 24 INDICES

			Avec village				Sans village
			Avec de l'eau				Sans eau
			Avec forêt				Sans forêt
			Avec Dragon				Sans Dragon

LE REPAIRE DE LA BÊTE

Pour remporter la prime du roi, vous devez retrouver le repaire de la Bête, qui se trouve être l'une des 16 cases terrain du plateau de jeu.

Important : *Le repaire de la Bête ne se trouve donc pas sur l'une des 4 cases refuges.*

En début de partie, un jeton empreinte de chaque paramètre (un rouge, un bleu, un vert et un jaune) est retiré et déposé secrètement dans la boîte-résolution. Les 20 jetons empreintes restants sont disposés aléatoirement sur le plateau de jeu.

VALIDATION D'UN PARAMÈTRE

Important : *Dès que vous avez identifié **trois indices identiques**, vous avez défini un des quatre paramètres nécessaires pour retrouver le repaire de la Bête.*

Exemple : Identifier trois fois l'indice « Avec de l'eau » 
signifie que le repaire de la Bête se trouve assurément sur une case contenant de l'eau.

Cette validation peut se faire grâce aux empreintes que vous aurez examinées ou à vos déductions liées aux actions des autres chasseurs.

VALIDATION DU REPAIRE DE LA BÊTE

Une fois que vous aurez trouvé la réponse aux 4 paramètres, vous saurez exactement sur quelle case se trouve le repaire de la Bête ! Vous n'aurez plus qu'à vous y rendre pour lui poser un piège.

Exemple : *vous avez trouvé, grâce aux indices identifiés, que le repaire de la Bête se trouve sur une case avec le village, de l'eau, sans sapin et avec un Dragon. Il n'y aura qu'une et une seule case terrain sur le plateau de jeu qui répondra à ces quatre paramètres :*



INFLUENCE

Dans la version historique du jeu, vous gagnerez de l'influence :



Ces jetons vous permettront de solliciter l'aide de personnages éminents de l'histoire de la Bête du Gévaudan.

LA BÊTE

Dans le même temps, la Bête va sillonner le territoire.

Si vous avez la malchance de croiser son chemin, elle vous blessera, réduisant ainsi vos possibilités d'action !

Votre chasseur pourra même trépasser après trois blessures !

LA PRIME DU ROI

Attention, cette traque est limitée dans le temps. La prime du roi expire entre le 6^{ème} et le 8^{ème} tour.



VERSION STANDARD



MISE EN PLACE

1. Prenez les **12 cartes Événements** et séparez-les comme suit : les cartes **Battue** (E1 à E6), les cartes **Férocité** (E7 à E12), la carte **Fin de la prime du roi** et la carte **Derniers tours** au dos rouge. Les cartes Événements historiques (H) ne sont pas utilisées dans ce mode de jeu (se reporter en fin de livret à la Version historique).

2. Constituez la **pioche des cartes Événements** comme suit :

a. Mettez d'abord de côté la carte *Fin de la prime du roi* et la carte *Derniers tours*.

b. Étalez faces cachées, **4** cartes piochées au hasard du paquet *Férocité*. Sur chaque carte *Férocité*, placez une carte *Battue*, pour obtenir 4 tas de 2 cartes. Rangez les 4 cartes restantes dans la boîte de jeu.

c. Prenez ensuite un de ces **4** tas et mélangez-le, faces cachées, avec la carte *Fin de la prime du roi*, puis posez la carte *Derniers tours* sur le dessus.

d. Assemblez les **3** tas restants, mélangez-les, retirez une carte au hasard* sans la regarder et empilez ces 5 cartes sur la carte *Derniers tours* pour obtenir **une pioche Événements de 9 cartes**.

** Conseil pour votre première partie :*

Pour simplifier le jeu, vous pouvez ne pas retirer de carte, ce qui vous donnera une pioche de 10 cartes.

3. Placez la **figurine de la Bête** à côté du plateau.

4. Placez l'**anneau de Férocité** sur le chiffre **3** de la piste de Férocité du plateau de jeu :



5. Les **cubes Action** sont posés à proximité du plateau.

6a. Mélangez les **24 jetons Empreintes** faces cachées et placez-les sur la table.

6b. Retirez une empreinte de chaque couleur et placez-les secrètement faces cachées dans la **boîte-résolution**.

6c. Placez ensuite les **20 jetons Empreintes** restants aléatoirement, faces cachées, sur le plateau de jeu : 1 par case y compris sur les 4 cases refuges.

Exemple de mise en place :



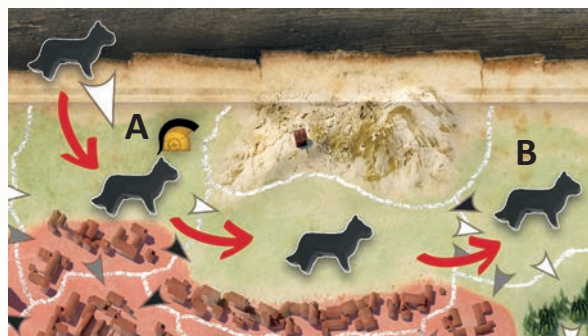
7. Chaque joueur choisit un **plateau personnel** parmi les 7 proposés (ou bien tire au hasard), puis choisit une **figurine chasseur** et le **curseur vie** de la même couleur (neutre, orange, violet ou blanc). Chaque joueur place son curseur vie à côté du premier cœur en haut de l'échelle de vie sur son plateau personnel. Il prend enfin les **8 cartes Pense-Bête** de sa couleur et une **aide de jeu face A**.

Exemple pour le joueur orange :



8. Le joueur avec les canines les plus longues devient le **premier joueur**. Il prend le **dé de déplacement** et effectue un premier déplacement de la Bête. Il lance le dé et, selon le résultat (flèche noire, blanche ou grise), fait entrer la Bête sur le plateau principal à partir de l'une des trois flèches de départ correspondantes (situées sur le bord du plateau). En comptant la première case, la Bête se déplace de 3 cases en suivant les flèches de déplacement de la couleur indiquées par le dé.

Exemple : Si le dé de déplacement indique la flèche blanche, la Bête débute son déplacement sur la case A et finit son déplacement sur la case B :



9. En partant du joueur placé à droite du premier joueur, et dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, chacun place sa figurine sur l'une des 4 cases refuges **libres**. Il ne peut y avoir qu'un seul chasseur par case refuge lors de la mise en place.

10. Chaque joueur lit à haute voix le texte d'ambiance de son plateau personnel.



Vous êtes prêts à jouer.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule sur plusieurs tours de jeu jusqu'à ce qu'un joueur trouve l'emplacement du repaire de la Bête ou que la prime du roi expire. Une partie dure généralement entre 5 et 8 tours.

DÉROULEMENT DU TOUR DE JEU

Un tour de jeu se décompose en trois phases :

1. TOUR DES CHASSEURS :

Chaque joueur réalise ses actions.

2. DÉSIGNATION DU PREMIER JOUEUR :

Le chasseur le plus proche de la Bête devient premier joueur.

3. TOUR DE LA BÊTE :

La Bête se déplace sur le plateau et peut blesser des chasseurs mal avisés.

Un nouvel événement est également révélé.

1. TOUR DES CHASSEURS

En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, chaque chasseur joue son tour de jeu.

Les chasseurs peuvent réaliser plusieurs types d'actions, certaines nécessitant la dépense de points d'action, d'autres non.

Les points d'action

Au début de la partie, chaque chasseur dispose de **4 points d'action de base** (rappelés sur son plateau personnel). Ce nombre diminue à **3 après une première blessure** et à **2 points d'action après une deuxième**.

Les chasseurs peuvent également gagner des **points d'action bonus** en jouant des cartes *Pense-Bête* (voir plus loin). Ces points sont représentés par des cubes action de la couleur du joueur et sont défaussés après usage. Ils peuvent être dépensés sans limitation et conservés d'un tour à l'autre.

ACTIONS AVEC DÉPENSE DE POINTS D'ACTION

Chaque chasseur peut dépenser **ses points d'actions (de base ou bonus)** pour réaliser les actions suivantes :

a) SE DÉPLACER

b) EXAMINER UNE EMPREINTE

c) ARCHIVER UNE EMPREINTE

d) CONSULTER DES ARCHIVES

Il est possible de réaliser plusieurs fois la même action au cours d'un tour, et il n'est pas obligatoire de dépenser tous ses points d'actions.

Rappel : Attention, chaque blessure occasionnée par la Bête diminue le nombre de points d'actions de base par tour (4 au départ, 3, 2 puis l'élimination).

a) SE DÉPLACER

Pour **1 point d'action**, le chasseur peut déplacer sa figurine d'une case sur le plateau de jeu.

Le chasseur peut aussi se rendre sur une case refuge, qui le mettra hors de danger.

b) EXAMINER UNE EMPREINTE

Pour **1 point d'action**, le chasseur peut observer le jeton empreinte non révélé qui se trouve sur la case qu'il occupe sans le montrer aux autres joueurs. Une fois reposé, il ne pourra plus y revenir sans dépenser un autre point d'action.

Précision : Les jetons empreintes peuvent être révélés lors d'un événement *Battue* (voir plus loin).

c) ARCHIVER UNE EMPREINTE

Après avoir effectué l'action *Examiner une empreinte* et **uniquement dans ce cas**, le chasseur peut, pour **1 point d'action**, prendre le jeton empreinte non révélé sur la case où il se trouvait.

Ces jetons empreintes constituent les archives de chaque joueur et peuvent être consultés par vous à tout moment.

d) CONSULTER DES ARCHIVES

Pour **1 point d'action**, le chasseur peut examiner les empreintes archivées par un autre joueur se trouvant sur la même case que lui.

Il peut examiner une partie de ces empreintes. Elles doivent être soit toutes de **couleurs différentes** soit toutes de **la même couleur**.

Précision : Si cette action est effectuée plusieurs fois sur le même joueur lors d'un tour, il lui est permis de réorganiser les jetons pour éviter de consulter les mêmes empreintes.

ACTIONS SANS DÉPENSE DE POINTS D'ACTION

Vous pouvez également réaliser des actions qui ne nécessitent pas de la dépense de points d'action sous certaines conditions :

a) SE SOIGNER

b) UTILISER UN PENSE-BÊTE

c) POSER UN PIÈGE

a) SE SOIGNER

En passant **son tour de jeu**, un chasseur peut se soigner entièrement. Il doit alors placer directement sa figurine sur une case refuge et replacer son curseur vie au maximum sur son plateau personnel.

b) UTILISER UN PENSE-BÊTE

À tout moment du jeu, même pendant le tour d'un autre joueur, un chasseur peut poser une carte *Pense-Bête* face cachée sous le bord de son plateau personnel pour se souvenir d'un paramètre découvert. Cela lui octroie **1 cube Action** de sa couleur qu'il place sur ce plateau personnel.

Il doit alors défausser la carte incorrecte dans la boîte de jeu, toujours sans la montrer.

Exemple : un chasseur pense qu'il y a bien un soldat *Dragon* sur la case du repaire de la Bête. Il place sa carte

Pense-Bête 🐾 sous son plateau personnel, récupère un cube Action de sa couleur qu'il place également sur son plateau et défausse la carte Pense-Bête 🗑️.

Il est formellement interdit de toucher aux cartes Pense-Bête en dehors de leur utilisation normale décrite ci-avant.

Un joueur ne peut pas revenir sur sa décision mais il n'est pas tenu de justifier la position de ses cartes Pense-Bête quand il décide de Poser un piège sur la case du repaire de la Bête.

c) POSER UN PIÈGE

Une fois que le chasseur pense avoir identifié la case où se trouve le repaire de la Bête, il doit s'y rendre (action Se Déplacer) pour y poser un piège. Cette dernière action est gratuite. Il doit poser un piège seulement quand il est certain de l'emplacement exact du repaire. En cas d'erreur, la partie s'arrête là pour ce joueur (voir plus loin **Fin de partie**).

FIN DU TOUR DES JOUEURS

Si personne n'a encore trouvé le repaire de la Bête et que ce n'est pas la fin du tour suivant la carte « Fin de prime du roi », continuez à la phase suivante : **DÉSIGNATION DU PREMIER JOUEUR**.

2. DÉSIGNATION DU PREMIER JOUEUR

Le joueur ayant sa figurine chasseur le plus proche de la Bête (distance en nombre de cases) devient le **premier joueur** du prochain tour. En cas d'égalité, le premier joueur du tour précédent choisit parmi les ex aequo qui sera le prochain premier joueur.

Remarques :

- Si le premier joueur fait partie des ex-aequo, il ne peut pas se choisir lui-même.
- Un chasseur qui termine son tour sur une case refuge ne peut pas prétendre être premier joueur.
- Si tous les joueurs terminent leur tour sur une case refuge, le premier joueur est le joueur situé à gauche du premier joueur actuel.

Le nouveau premier joueur prend le dé de déplacement et passe à la phase suivante : « **Tour de la Bête** ».

3. TOUR DE LA BÊTE

Le tour de la Bête se déroule en deux phases :

a) LA BÊTE SE DÉPLACE

b) RÉVÉLER UNE CARTE ÉVÉNEMENT

a) LA BÊTE SE DÉPLACE

Le premier joueur lance le dé de la Bête. Celle-ci se déplace en suivant les flèches indiquées par le dé (noir, gris ou blanc). Son déplacement est déterminé par la valeur actuelle de la Férocité : 3 cases au début de la partie puis, au fur et à mesure des cartes Événements révélées, la Bête enrage et ses déplacements augmentent.

* BLESSURE

Si durant cette phase, la Bête passe ou s'arrête sur une case occupée par un chasseur, celui-ci est blessé. Le joueur doit alors baisser son curseur vie d'un cran.

En résumé :

- Un chasseur subissant 3 blessures est éliminé.
- Avec 1 ou 2 blessures, un chasseur peut se soigner en passant un tour complet.
- **Rappel** : Si un chasseur se déplace volontairement sur la case où se trouve la Bête, il subit une blessure au début de son prochain tour.

b) RÉVÉLER UNE CARTE ÉVÉNEMENT

Le premier joueur pioche une carte Événement et la révèle à tous les joueurs.

Il existe différents types de cartes Événements : **FÉROCITÉ**, **BATTUE**, **DERNIERS TOURS** ou **FIN DE LA PRIME DU ROI**.

* FÉROCITÉ

Ces cartes Événements augmentent le niveau de Férocité de la Bête du Gévaudan. Déplacez l'anneau de Férocité du nombre de cran indiqué sur la carte.

Exemple : pour une carte Événement de Férocité 1, l'anneau de Férocité augmente d'un cran.



* BATTUE

Lorsqu'une carte Battue est révélée, la Bête se cache. Tous les chasseurs sont regroupés sur la case où se trouve actuellement la figurine de la Bête.

Exemple :



Ensuite, le premier joueur déplace l'ensemble des figurines chasseurs du nombre de cases indiqué par la carte **Battue**, en révélant, côté visible, les **jetons empreinte** éventuellement présents sur les cases traversées du plateau. La case de départ de la battue ne peut jamais être révélée de cette manière. Un jeton empreinte déjà révélé lors d'une battue précédente reste visible.



Remarque : Les empreintes **révélées** lors d'une battue ne peuvent pas être archivées et restent sur le plateau jusqu'à la fin de la partie.

Précision : Un chasseur éliminé ne se rend plus aux battues. Sa figurine reste sur sa case jusqu'à la fin du jeu.

* DERNIERS TOURS

Dès que la carte **DERNIERS TOURS** est révélée, elle est dé-

faussée immédiatement. Elle indique simplement que la carte **FIN DE LA PRIME DU ROI** peut être tirée parmi les 3 cartes Événements restantes. La fin de la partie est imminente.

✱ FIN DE LA PRIME DU ROI

La carte « **Fin de la prime du roi** » annonce que la partie se terminera à la fin du prochain tour. Il ne reste plus beaucoup de temps pour capturer la Bête ! Si aucun chasseur ne parvient à poser un piège d'ici la fin du tour suivant, la Bête restera introuvable, et personne ne gagnera la prime du roi.

FIN DE PARTIE

CONDITIONS DE VICTOIRE

Vous gagnez si vous parvenez à capturer la Bête !

Pour cela, vous devez :

1. Vous rendre sur la case que vous pensez être le repaire de la Bête.
2. Annoncer que vous y posez un piège. Poser un piège est une action gratuite mais le déplacement jusqu'à la case coûte des points d'action.
3. Vérifiez, à l'abri des regards, si la case est correcte en utilisant la boîte-résolution. Pour cela, il vous suffit de placer chaque empreinte de la boîte-résolution face indice cachée sur les pictogrammes correspondants. Il reste alors **4** indices non recouverts qui déterminent une case unique sur le plateau : le lieu du repaire de la Bête !



Exemple : sur cet exemple, le repaire de la Bête se trouve sur une case comportant de l'eau de la rivière, un soldat Dragon, pas de village et de la forêt :



4. Si la case correspond à la solution, vous avez capturé la Bête et gagnez les 6000 livres du roi !

CONDITIONS DE DÉFAITE

Vous perdez si :

- Après vérification de la boîte-résolution, vous réalisez que la case n'est pas correcte. Vous devez annoncer aux autres joueurs que vous avez échoué et êtes éliminé de la partie. Les autres joueurs non éliminés continuent la partie.
- Vous cumulez **3** blessures.

Important : Dans ces deux situations, vous devez laisser votre figurine couchée sur son dernier emplacement afin

que les autres chasseurs puissent s'y rendre pour consulter vos archives.

- Personne n'a réussi à capturer la Bête à la fin du tour suivant la carte **FIN DE LA PRIME DU ROI**. Tous les chasseurs ont perdu. La Bête du Gévaudan est la grande gagnante et continuera de terroriser la région pendant de longues années.



VERSION HISTORIQUE

Cette version avancée des règles introduit trois nouveaux éléments :

- Les **Personnages du Gévaudan**,
- Les **Événements historiques**,
- Et les **capacités spéciales des chasseurs**.

Les règles de base sont légèrement ajustées pour intégrer ces nouveautés.

MISE EN PLACE COMPLÉMENTAIRE

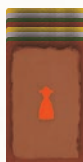
Suivez la mise en place de la version de base avec les modifications suivantes :

1. Remplacez les **12 cartes Événements** de base par les **12 cartes Événements historiques** et séparez-les comme suit : les 6 cartes avec la mention **Férocité** sous leur titre, les 6 cartes avec la mention **Battue**, ainsi que les cartes **Fin de la prime du roi** et **Derniers tours** (au dos rouge). Terminez en appliquant la mise en place habituelle.

5. Placez les **jetons Influence** à proximité du plateau, avec les **cubes Action**.

7. Chaque joueur sélectionne un **plateau personnel** parmi les 7 disponibles ainsi qu'une **aide de jeu** et place ces deux éléments **face B**. Certains chasseurs disposent également de **jetons de capacité spéciale**.

Exemple pour le joueur orange :



11. Mélangez les **20 cartes Personnages** et placez-les **faces visibles** sur l'emplacement **Pioche** du plateau **Personnages**.

Ensuite :

- Placez les deux premières cartes sur les deux emplacements disponibles directement à droite de la pioche.
- La carte du dessus de la pioche annonce le prochain per-

sonnage à venir mais il n'est pas encore disponible.

- Le dernier emplacement à droite de la pioche (1 ) reste libre, il sera comblé lorsqu'une carte Événement historique vous demandera de faire glisser les cartes Personnages sur ce plateau.



RÈGLES SPÉCIFIQUES

Les règles standard sont modifiées comme suit.

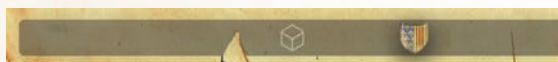
ACTIONS DE BASE

ARCHIVER UNE EMPREINTE

Après avoir effectué l'action *Examiner une empreinte*, et *uniquement dans ce cas*, le chasseur peut, pour **1 point d'action**, prendre le jeton empreinte non révélé sur la case où il se trouvait. Il le place alors devant lui, face cachée. Il doit ensuite **prendre 1 jeton Influence** de sa couleur dans la réserve et le placer sur son plateau personnel (maximum 5 jetons Influence par joueur).

Les jetons empreintes ainsi collectés constituent vos archives et peuvent être consultés à tout moment.

Précision : Les cartes Personnages (telles que le *Passeur*, le *Garde-Forrestier*, le *Procureur* ou le *Dragon*) permettent d'*Examiner une empreinte à distance* mais pas de l'*archiver*.



NOUVELLE ACTION : SOLLICITER UN PERSONNAGE

Au fil de votre enquête, vous pourrez désormais gagner de l'influence en archivant les empreintes. 

Ces jetons permettent de solliciter l'aide de figures historiques liées à la Bête du Gévaudan.

Solliciter un personnage ne coûte pas de point d'action, uniquement des jetons d'Influence.

Coût d'acquisition :

- **2 jetons Influence**   pour les deux premiers emplacements après la pioche.
- **1 jeton Influence**  pour le troisième emplacement.



Les jetons Influence dépensés retournent dans la réserve.

Les cartes personnages représentent les protagonistes de l'histoire de la Bête du Gévaudan. Elles interviennent comme si ces personnages devenaient disponibles pour aider les chasseurs.

Chaque carte Personnage octroie :

- **Des cubes Action** (voir *Les points d'action* plus haut). Le joueur doit prendre autant de cubes Action à sa couleur que le chiffre indiqué en haut à droite de la carte. Il les prend dans la réserve et les place sur son plateau personnel. Il est limité à 5 cubes Action incluant ceux gagnés avec les cartes *Pense-Bête*.
- **Un pouvoir temporaire ou permanent.**

Au début ou à la fin de son tour, un chasseur peut acquérir une (et une seule) carte Personnage parmi celles disponibles sur le plateau Personnages (la carte au sommet de la pioche n'est pas encore disponible).

Remarques :

- Un joueur ne peut pas posséder plus de 2 cartes Personnages à la fois. Il peut cependant défausser une carte pour en acquérir une nouvelle.
- Lorsqu'une carte Personnages est prise, les autres cartes glissent vers la droite, et la première carte de la pioche est placée sur le premier emplacement libre.
- Si la pioche Personnages est vide, mélangez la défausse pour reconstituer une nouvelle pioche.
- Les cartes Personnages **prévalent** sur les cartes Événements historiques.

Précision : Si un chasseur est déplacé par le biais d'une carte Événements ou Personnages, il ne subit pas de blessure.

ÉVÉNEMENTS HISTORIQUES

Les Événements historiques enrichissent la narration et ajoutent des effets de jeu. Comme pour les Événements de base, le premier joueur pioche une carte Événement en phase 3 – *Tour de la Bête* et la révèle à tous les joueurs. Il doit suivre scrupuleusement les consignes de ces cartes pas à pas. Certaines cartes déclenchent des effets temporaires qui influencent le déroulement de la partie.



CAPACITÉS SPÉCIALES DES CHASSEURS

Après quelques parties en version historique, vous pourrez introduire les capacités spéciales des chasseurs :

LE FOURBE (Croyance : Un Homme sadique) : Prenez les 2 jetons «Trace» . Une fois par tour et en défaussant un de ces jetons, vous pouvez échanger l'empreinte (révélée ou pas) située sur votre case avec une autre empreinte du plateau.

LE NÉGOCIATEUR (Croyance : Une Hyène) : Prenez les 2 jetons «Poignée de mains» . Après avoir défaussé l'un d'eux, un joueur qui «consulte vos archives» perd un cube Action et vous en gagnez un immédiatement. Un joueur adverse sans cube Action ne peut pas consul-

ter vos archives si vous possédez encore un de ces jetons.

LE GARDE-CHASSE (Croyance : Une Meute anthropophage) : Prenez les 3 jetons «Chevrotine» . Une fois par tour et sur une case adjacente à la Bête, vous pouvez lui tirer dessus en défaussant un de ces jetons : Baissez la férocité d'un niveau et gagnez un jeton Influence.

LE DÉVOT (Croyance : Un Fléau de Dieu) : Prenez le jeton «Cœur» . Si la Bête vous blesse, vous pouvez défausser ce jeton au lieu de baisser votre curseur vie.

L'EGOÏSTE (Croyance : Un Animal hybride) : Vos adversaires doivent dépenser 2 points d'action pour consulter vos archives.

LE DISCRET (Croyance : Un Loup-garou) : Prenez les 2 jetons «Muret» . À votre tour, en posant un de ces jetons sur une case, vous pouvez vous y cacher de la Bête. Défaussez ce muret au début de votre prochain tour (Vous ne serez pas premier joueur si vous terminez votre tour caché par un muret).

LE DIPLOMATE (Croyance : Un Chien de guerre) : Prenez les trois jetons «Séduction» . En défaussant un de ces jetons, vous pouvez acquérir n'importe quelle carte personnage du plateau Personnages (pioche comprise) pour 1 jeton d'Influence , lors de l'action *Solliciter un personnage*.

CARTES PERSONNAGES

Vous trouverez ci-dessous une description détaillée des cartes Personnage et de leurs effets.



LES PAYSANS (en trois exemplaires)
+1 cube Action (P1, P2, P3) 

Les paysans étaient les principales victimes de la Bête. Ils étaient donc très investis dans les battues, bien que cela les empêchât de travailler.

Effet : À chaque battue, vous pouvez avancer d'une case supplémentaire et regarder l'empreinte qui s'y trouve éventuellement.

Précisions : En vous alliant à deux Paysans, leurs capacités se cumulent, vous permettant ainsi d'avancer de deux cases supplémentaires et d'examiner secrètement les indices qui s'y trouvent.

Lorsque plusieurs joueurs sont alliés à des Paysans à la fin d'une battue, ils effectuent leurs déplacements supplémentaires dans l'ordre du tour. La capacité des Paysans ne peut pas être utilisée en combinaison avec celle du Marquis.



LE PROCUREUR
Etienne Lafont

+1 cube Action (P4) 

Syndic du diocèse du Gévaudan et subdélégué de Mende, il a géré les dépenses liées à l'affaire de la Bête.

Effet : Une fois par tour et pour 1 action, vous pouvez examiner une empreinte à distance sur n'importe quelle case contenant une partie du village .

Rappel : Examiner une empreinte à distance ne permet pas de l'archiver.



LE DRAGON

Capitaine Duhamel

+1 cube Action (P5) 

Le capitaine Duhamel fut le premier à se porter volontaire pour chasser la Bête avec ses 57 Dragons.

Effet : Une fois par tour et pour 1 action, vous pouvez examiner une empreinte à distance sur n'importe quel case contenant un soldat Dragon .

Précisions : Comme les cartes Personnages prévalent sur les cartes Événement, vous pouvez utiliser cette capacité pour examiner une empreinte sur une case comportant des Dragons, même si la carte Événement (H1) l'interdit.

Rappel : Examiner une empreinte à distance ne permet pas de l'archiver.



LE MINISTRE

Saint Florentin

+3 cubes Action (P6)   

Ministre du roi Louis XV, très impliqué dans l'affaire de la Bête.

Effet : Il n'offre pas de pouvoir spécial mais donne le plus grand nombre de points d'actions (+3 cubes Action) !



L'ÉVÊQUE

Monseigneur l'évêque de Mende Gabriel-Florent

+2 cubes Action (P7)  

Il qualifia la Bête de fléau envoyé par Dieu pour punir les hommes du Gévaudan de leurs péchés.

Effet : Au début d'un nouveau tour, vous pouvez imposer à tous les autres joueurs de se réunir sur la case de l'église ! Ils perdent alors 2 actions de base, mais vous ne subissez pas cette pénalité. Défaussez cette carte après usage.

Précision : Rien n'empêche un chasseur d'utiliser ses cubes Actions pour agir à son tour.



LE HÉROS

Jacques Portefaix

+1 cube Action (P8) 

Adolescent courageux, il incita ses camarades à porter secours à une jeune victime attaquée par la Bête.

Effet : Vous remportez les égalités pour être le premier joueur.



LE SUSPECT

Le Comte de Morangies

+0 cube Action (P9)

Noble disgracié par le roi Louis XV, ses intentions dans l'affaire de la Bête restent mystérieuses.

Effet : À la place de votre tour, vous pouvez examiner toutes les empreintes d'une même couleur sur le plateau et dans les archives des autres joueurs. Défaussez cette carte après usage (Vos éventuelles blessures ne sont pas soignées).

Précision : Avant ou après l'activation de ce personnage, vous pouvez *Solliciter un personnage*.



LE PRINCE

Louis-François de Bourbon-Conti

+2 cubes Action (P10)

Propriétaire de nombreux domaines en Gévaudan, il refusa d'impliquer ses troupes dans les battues.

Effet : Vous pouvez choisir de participer ou non à une battue.

Précision : Cette capacité fonctionne même si vous êtes le premier joueur et devez décider du trajet de la battue.



LE LOUVETIER

Jean-Charles d'Enneval

+2 cubes Action (P11)

Le plus grand Louvetier de France, il fut missionné par le roi Louis XV pour capturer la Bête.

Effet : Lors de l'action *Consulter des archives*, vous pouvez garder une des empreintes que vous examinez.



MÈRE COURAGE

Jeanne Jouve

+2 cubes Action (P12)

Cette paysanne se battit courageusement contre la Bête pour défendre son fils.

Effet : Si vous terminez votre tour sur une case adjacente à la Bête, vous pouvez la déplacer de 1 à 3 cases. Dans ce cas, la Bête ne blesse pas les chasseurs.



L'ENVOYÉ DU ROI

Monsieur François Antoine

+1 cube Action (P13)

Porte-arquebuse du roi Louis XV, il fut missionné pour tuer la Bête.

Effet : Une fois par tour et pour 1 action, vous pouvez *Consulter des archives* à distance.



LE CAVALIER

Robert-François-Marc-Antoine de Beauterne

+0 cube Action (P14)

Fils de M. Antoine, il fut chargé de conduire le loup des Chazes au roi Louis XV.

Effet : Une fois par tour et pour 1 action, vous pouvez vous déplacer de 2 ou 3 cases sans pouvoir examiner les empreintes durant le trajet.



LA COMBATTANTE

Marie-Jeanne Valet

+1 cube Action (P15)

Servante du curé de Paulhac, elle protégea sa sœur en repoussant la Bête avec une baïonnette.

Effet : Si le déplacement de la Bête ne vous convient pas, vous pouvez relancer le dé de déplacement. Appliquez ce second résultat.



LE PASSEUR

Monsieur Florelieu

+1 cube Action (P16)

Pour passer l'Allier, dix traversées en bac furent nécessaires pour permettre à Monsieur Antoine et son équipe de rejoindre le bois des Chazes, où ils tuèrent une des Bêtes.

Effet : Une fois par tour et pour 1 action, vous pouvez examiner une empreinte à distance sur n'importe quelle case

contenant de l'eau

Rappel : Examiner une empreinte à distance ne permet pas de l'archiver.



LE CHIRURGIEN

M. Boulanger

+1 cube Action (P17)

Chirurgien de Saugues, il pratiqua l'autopsie de la Bête des Chazes et de celle tuée par Jean Chastel.

Effet : Lorsque vous décidez de vous soigner, vous ne disposez que de 2 actions pour ce tour au lieu de passer un tour complet sur une case refuge.

Précisions : En jouant cette carte, vous ne pouvez pas utiliser vos cubes Action bonus. Vous avez 2 actions en tout et pour tout pour ce tour. Vous devez également placer votre figurine Chasseur sur une case refuge avant d'effectuer ces deux actions. Avant ou après l'activation de ce personnage, il est possible de *Solliciter un personnage*.



LE MARQUIS

Marquis d'Apcher

+1 cube Action (P18)

Jeune noble qui initia la dernière chasse où Jean-Chastel tua la dernière Bête.

Effet : Pour une action, vous pouvez commencer votre tour en faisant une battue d'1 case en solitaire. Examinez l'empreinte sans la révéler.

Précisions : Sa capacité permet donc de commencer une battue en posant sa figurine sur la case de la Bête puis de se déplacer d'une case en examinant secrètement une empreinte. Il est aussi possible de le faire sur une case sans empreinte. La capacité du Marquis ne fonctionne pas en combinaison avec celle des Paysans.



LE MARGINAL

Jean Chastel

+1 cube Action (P19)

Paysan érudit, il réussit à tuer la Bête sans que celle-ci ne se montrât ni craintive ni agressive.

Effet : Si vous terminez votre tour sur la case de la Bête, vous ne subissez pas de blessure, mais vous ne pouvez pas devenir premier joueur.



LE GARDE-FORESTIER

Jean Antoine Chastel

+1 cube Action (P20)

Fils de Jean Chastel, il fut emprisonné avec son frère et son père pour avoir berné et menacé les gardes-chasses de Monsieur Antoine.

Effet : Une fois par tour et pour 1 action, vous pouvez examiner une empreinte à distance sur n'importe quelle case contenant de la forêt

Rappel : Examiner une empreinte à distance ne permet pas de l'archiver.

JOUER EN SOLO

Les règles restent les mêmes, avec quelques exceptions :

- À chaque fois que vous lancez le dé pour déplacer la Bête, si celle-ci se trouve sur une case contenant une empreinte non révélée, elle l'emporte avec elle comme si elle l'avait effacée. Placez alors ces empreintes faces cachées sur le bord du plateau, elles constituent les archives de la ville.

- Vous pouvez effectuer l'action *Consulter les archives* uniquement sur la case de l'église (Les villageois ont heureusement des informations à vous communiquer).

Remarque : En version historique, certaines actions interactives des cartes Personnages ou Événements historiques n'ont plus lieu d'être, puisque vous jouez seul. Ignorez-les.

CONSEILS

Ce jeu peut mettre votre mémoire à rude épreuve. Voici quelques astuces pour mieux réussir vos parties :

- Dès que vous avez trouvé trois fois le même indice, considérez ce paramètre comme validé ! Par exemple, si trois jetons vous indiquent l'absence d'un village, vous pouvez être sûr que le repaire de la Bête ne se trouve pas dans un village.
- Pour vos premières parties, ne cherchez pas à résoudre tous les paramètres d'un coup. Commencez par un paramètre (comme les traces d'eau) avant d'élargir votre enquête à d'autres indices. Toutefois, ne tardez pas trop, car vous devrez élargir vos recherches rapidement.
- En version historique, choisissez des cartes Personnages qui vous aideront à synthétiser les informations, comme « Prendre une empreinte archivée à un adversaire », ou « Examiner une empreinte » à distance.
- Les points (•, •• et •••) indiqués sur les jetons indices sont faits pour savoir si vous avez déjà vu ou pas l'empreinte en question. Elles permettent aussi de constituer des moyens mnémotechniques : Mentalement, on annule facilement •• barré et •• non barré.

Au plus proche de l'Histoire

Rejouez les heures sombres du Gévaudan en suivant le fil des faits. Disposez les cartes **Personnages** selon leur apparition dans le récit (de P1 à P20), puis les cartes **Événements historiques** (de H1 à H6), avant de conclure avec la carte **Fin de la prime du roi** (soit 8 tours de jeu).

RÉSUMÉ DES RÈGLES

Rappel important : Lorsque vous trouvez **trois fois le même indice d'un même type de terrain**, considérez-le comme validé ! Cela détermine l'un des quatre paramètres nécessaires pour identifier l'emplacement du repaire de la Bête. Une fois les 4 paramètres validés, rendez-vous sur la case correspondante et posez un piège.

1. TOUR DES CHASSEURS

En fonction de son niveau de blessure, un joueur dispose de **4, 3 ou 2 actions de base**. Il peut également défausser des cubes Actions bonus pour réaliser des **actions payantes supplémentaires**.

ACTIONS AVEC DÉPENSE DE POINTS D'ACTION

Se déplacer : Pour une action, déplacez-vous d'1 case.

Examiner une empreinte : Pour une action, observez l'indice sous l'empreinte qui se trouve sur votre case.

Archiver une empreinte : Après avoir « Examiné une empreinte », vous pouvez, pour une action, garder l'empreinte devant vous [VERSION HISTORIQUE : et gagner 1 jeton Influence ].

Consulter des archives : Pour 1 action examinez les empreintes d'un autre joueur se trouvant sur la même case que vous (toutes de la même couleur ou toutes différentes).

ACTIONS SANS DÉPENSE DE POINTS D'ACTION

Se soigner : Passez votre tour pour soigner 1 ou 2 blessures. Placez votre figurine Chasseur sur une case Refuge.

Utiliser un Pense-Bête : À n'importe quel moment, même pendant le tour d'un autre joueur, vous pouvez utiliser vos cartes Pense-Bête pour vous rappeler d'un paramètre et gagner 1 cube Action.

Poser un piège : Une fois dans la partie, vous pouvez déposer un piège sur la case que vous avez identifiée comme étant le repaire de la Bête.

[VERSION HISTORIQUE] **Solliciter un Personnage :** Vous pouvez solliciter un seul Personnage au début ou à la fin de votre tour au moyen des jetons Influence (1 ou 2 ).

2. DÉSIGNATION DU PREMIER JOUEUR

Le joueur se trouvant le plus proche de la Bête devient le premier joueur et prend le dé de déplacement. En cas d'égalité, l'ancien premier joueur départage les ex aequo.

3. TOUR DE LA BÊTE

1) La Bête se déplace

Le premier joueur lance le dé et déplace la Bête selon la flèche et le niveau de férocité. Les chasseurs présents sur son chemin peuvent être blessés.

2) Révéler une carte Événement

Le premier joueur pioche la prochaine carte Événement et en applique les effets.

FIN DE LA PARTIE

Vous gagnez si vous déclarez que votre figurine Chasseur est bien sur le repaire de la Bête et si cela est confirmé par la boîte-résolution.

Le jeu s'arrête :

- Dès qu'un joueur a trouvé le repaire de la Bête.
- Si tous les chasseurs sont éliminés.
- Si personne ne trouve le repaire avant la fin du tour suivant la révélation de la carte « **Fin de la prime du roi** ».

Attention : Si vous subissez 3 blessures, vous êtes éliminé ! Si tous les joueurs sont éliminés, la Bête du Gévaudan remporte la partie et continue de terroriser la région.

