

LIVRET DE RÈGLES



AIR, LAND AND SEA
**BESTIOLES
EN GUERRE**

LAUFMAN

© 2010

LA GUERRE ÉCLATE !!!

Rassemblez vos forces et combattez sur les mers, sur la terre et dans les airs ! Surprenez vos adversaires et affirmez votre suprématie sur tous les théâtres d'opérations !

Les combats seront rudes, les résultats

GRANDIOSES !!!

MATÉRIEL

- Ce livret de règles
- 3 cartes Théâtre
 - 1 Air (A)
 - 1 Terre (B)
 - 1 Mer (C)
- 18 cartes bataille
 - 6 Air (D)
 - 6 Terre (E)
 - 6 Mer (F)
- 2 cartes Généralissime (G et H)
- 14 cartes PV (Points de Victoire)
 - 2 x 6 (I)
 - 6 x 3 (J)
 - 6 x 1 (K)



2
Verso
carte
Bataille

2
Verso
carte
Généralissime

MISE EN PLACE

1. Placez aléatoirement les 3 cartes Théâtre en ligne entre les joueurs.
2. Mélangez les 2 cartes Généralissime et donnez-en une face cachée à chaque joueur. Révélez-les : le joueur possédant le Généralissime blanc est le premier joueur.
3. Mélangez les 18 cartes Bataille et distribuez-en 6 à chacun pour former sa main, gardée secrète.
4. Formez une pile face cachée avec les 6 cartes restantes.
5. Formez une réserve avec les cartes PV.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Bestioles en Guerre se déroule en plusieurs manches appelées Batailles. Pour remporter une Bataille, vous devez remplir l'une des deux conditions suivantes :

- **Contrôler plus de Théâtres que votre adversaire après que chacun a joué toutes ses cartes ;**
- **Forcer votre adversaire à se retirer.**

En remportant une Bataille, vous gagnez des Points de Victoire (PV) représentés par les cartes PV. La victoire va au premier belligérant qui atteint 12 PV !

DÉROULEMENT D'UNE BATAILLE

Au cours d'une Bataille, chaque belligérant tente de contrôler plus de Théâtres que son adversaire en jouant une carte à tour de rôle.



Sauf mention contraire, vous ne piochez pas de carte au cours d'une Bataille. Assurez-vous de planifier au mieux votre attaque avec les 6 cartes de votre main !

THÉÂTRES

Chacune des trois cartes Théâtre forme une « colonne » séparant les joueurs : une pour l'Air, une pour la Terre et une pour la Mer. Ces colonnes sont appelées des **Théâtres** (d'opérations). Les cartes sont toujours placées sous l'un de ces trois Théâtres, et une carte intégrée à la colonne d'un Théâtre est dite « dans ce Théâtre ».

Les Théâtres côte à côte sont appelés **Théâtres adjacents**.

Vous possédez toutes les cartes de votre côté des plateaux Théâtre, et ne jouez vos cartes **que de ce côté**.

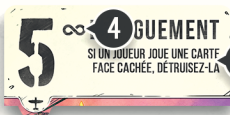
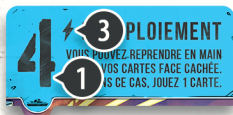


Exemple : 3 cartes ont été jouées sur le Théâtre maritime — une possédée par le 1^{er} joueur, deux par le 2^e. Notez que les Théâtres maritime et terrestre sont adjacents, tandis que les Théâtres aérien et terrestre ne le sont pas.

CARTES BATAILLE

Chaque carte contribue à l'effort de guerre, et la manière dont elles sont jouées déterminera le vainqueur de la guerre (de la partie).

Force (1) : le nombre écrit en gros sur la gauche d'une carte est sa Force. Vous **contrôlez** un Théâtre si la somme des Forces des cartes de votre côté de ce Théâtre est supérieure à celle de votre adversaire.



Capacité tactique (2) : une carte possède généralement une Capacité tactique à côté de sa Force. Elle prend effet aussitôt que la carte est jouée face visible ou retournée face visible. Ces Capacités tactiques peuvent être **immédiates (3)** ou **continues (4)**. Plus de détails page 8.

Type : il existe trois types de cartes, définis par leur couleur et icône : blanc et ✈ pour l'Air, vert et 🚗 pour la Terre, bleu et 🚢 pour la Mer. Chaque type correspond au Théâtre où vous devez jouer la carte : carte aérienne pour Théâtre aérien, etc.



Cartes face cachée : les cartes peuvent également être posées **face cachée** pour servir de « Joker » jouable dans n'importe quel Théâtre. Une carte face cachée a toujours une Force de 2 et ne possède pas de Capacité tactique. Vous pouvez regarder vos cartes face cachée à tout moment, mais pas celles de votre adversaire.

Cartes recouvertes : lorsqu'une carte est jouée dans un Théâtre contenant déjà des cartes vous appartenant, la nouvelle carte est placée de manière à chevaucher la précédente, en ne laissant apparaître que sa partie supérieure. Une carte partiellement recouverte est appelée **carte recouverte**, tandis qu'une carte apparaissant entièrement est appelée **carte non recouverte**.

Exemple : ici, la carte Escalade est recouverte, et Redéploiement est non recouverte.



RÉSOLUTION D'UNE BATAILLE

Au cours d'une Bataille, jouez à tour de rôle, en commençant par le joueur possédant la carte Généralissime 1^{er} joueur.

1^{ER} JOUEUR

À votre tour, vous devez réaliser l'une des trois actions suivantes :

Déploiement, Improvisation, Retrait

Déploiement : jouez une carte de votre main face visible en respectant les restrictions de déploiement suivantes :

- Ne jouez de carte que de votre côté des cartes Théâtre ;
- La carte jouée doit être du même type que le Théâtre où vous la jouez (carte Air pour le Théâtre aérien, etc.), sauf mention contraire ;
- Si des cartes sont déjà présentes dans votre côté de ce Théâtre, vous devez superposer la nouvelle aux précédentes.



Rappel : lorsque vous jouez une carte face visible, sa Capacité tactique prend immédiatement effet (voir page 7).



Exemple : à votre tour, vous décidez de jouer la carte Mer de Force 3 de votre main (1), en la plaçant face visible dans le Théâtre maritime. Deux cartes sont déjà présentes dans ce Théâtre : vous posez donc la nouvelle carte sur les précédentes, de Force 2 et 1 (2). Puis, vous utilisez immédiatement la Capacité tactique de la carte de Force 3, qui vous permet de retourner une carte d'un Théâtre adjacent (3).

Improvisation : jouez une carte de votre main face cachée dans le Théâtre de votre choix. Les cartes face cachée sont considérées comme des Jokers et peuvent donc être jouées dans tout type de Théâtre (voir page 5).

Exemple : à votre tour, vous jouez une carte Terre de Force 5 face cachée dans le Théâtre aérien. Vous pouvez exécuter cette action car une carte face cachée peut être jouée dans tout type de Théâtre. Vous n'utilisez pas la Capacité tactique de la carte, et celle-ci ne compte alors que comme étant de Force 2, et non 5.



Retrait : si vous doutez de vos chances de remporter une Bataille, vous pouvez vous retirer. En ce cas, votre adversaire remporte la Bataille (voir page 10).

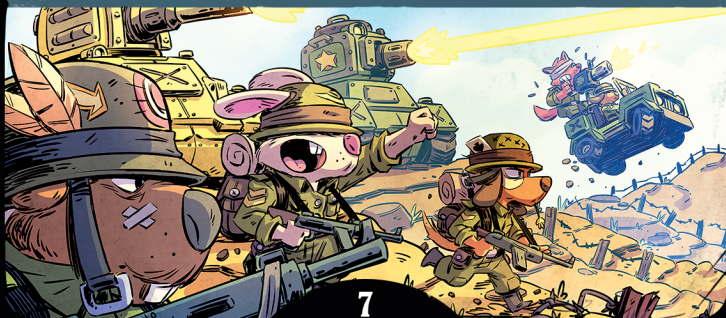


Astuce stratégique : il vaut parfois mieux se retirer pour éviter que son adversaire obtienne trop de PV !

Après avoir exécuté votre action, c'est au tour de votre adversaire. Continuez à jouer l'un après l'autre jusqu'à ce que l'un de vous se retire ou que vous ayez tous deux joué toutes vos cartes (voir page 10).



Rappel : vous **ne pouvez pas** piocher de cartes au cours d'une Bataille, à moins qu'une Capacité tactique ne vous le permette.



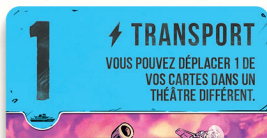
CAPACITÉS TACTIQUES

La plupart des cartes ont une **Capacité tactique**. En jouant une carte face visible de sa main, ou lorsqu'une carte face cachée est retournée face visible, sa Capacité tactique se déclenche immédiatement. Il existe deux types de Capacités tactiques : **immédiates** et **continues**, distinguées par leur icône.



Capacités immédiates : elles s'activent aussitôt que la carte est jouée ou révélée. Après avoir servi une fois, une Capacité immédiate n'est plus utilisable (sauf si cette carte est à nouveau jouée ou retournée).

Exemple : à chaque fois que vous la jouez ou la révélez, la Capacité tactique Transport vous permet de déplacer une carte dans un autre Théâtre.



Remarque : puisque les Capacités immédiates peuvent s'activer lorsqu'elles sont retournées, il est possible que plusieurs s'activent au même tour. Dans pareil cas, résolvez-les l'une après l'autre, dans leur intégralité et en suivant leur ordre d'activation.



Une fois qu'une Capacité immédiate a pris effet, elle est toujours résolue intégralement, même si elle est retournée face cachée avant la fin de son effet.



Capacités continues : elles restent actives tant que la carte est face visible. Si une carte possédant une Capacité continue est retournée face cachée, sa Capacité ne fait plus effet (jusqu'à être à nouveau révélée !).

Exemple : la Capacité tactique Escalade octroie une Force de 4 à toutes vos cartes face cachée tant que la carte Escalade est face visible. Si elle est retournée par une autre Capacité tactique, la Force de vos cartes face cachée revient à 2.

Vous **devez** appliquer les effets d'une Capacité tactique, sauf si son texte stipule que vous « pouvez ». S'il est impossible d'appliquer une Capacité tactique, ignorez-la.

LEXIQUE DES CAPACITÉS TACTIQUES

Déplacement : certaines Capacités tactiques vous permettent de déplacer une carte dans un autre Théâtre. Lorsqu'une carte est déplacée, elle reste du même côté (*elle n'est pas déplacée du côté adverse d'un Théâtre*). Comme une nouvelle carte, elle recouvre les cartes déjà dans ce Théâtre.



Remarque : déplacer une carte n'est pas jouer une carte. Les Capacités affectant les cartes jouées (*comme Barrage*) n'affectent par exemple pas les cartes déplacées.

Détruire : certaines Capacités tactiques demandent de détruire une carte. Les cartes détruites sont toujours placées face cachée tout en bas de la pioche. Si une carte est détruite immédiatement après avoir été placée (*comme par Barrage*), sa Capacité tactique ne s'active pas.

Jouer : certaines Capacités tactiques demandent de jouer une carte ou s'activent lorsqu'une carte est jouée. Le terme « jouer » désigne le fait de prendre une carte de sa main et de la placer dans un Théâtre. Sauf mention contraire, jouer une carte grâce à une Capacité tactique suit toutes les règles habituelles relatives à la pose des cartes (voir pages 6-7).

Occupation : certaines Capacités tactiques (*comme Barrage*) ne s'activent que lorsqu'un Théâtre est occupé par un certain nombre de cartes. Pour déterminer le nombre de cartes présentes dans un Théâtre, comptez les cartes des deux joueurs.

Recouverte, Non recouverte : de nombreuses Capacités tactiques affectent exclusivement les cartes recouvertes ou non recouvertes (voir p. 5). Si la Capacité ne spécifie pas ces termes (*comme Transport ou Redéploiement*), considérez qu'elle peut affecter n'importe quelle carte.

Retourner : retourner une carte consiste à faire passer une carte de sa face visible à sa face cachée, ou de sa face cachée à sa face visible.

Sauf mention contraire, vous pouvez retourner aussi bien l'une de vos cartes qu'une carte de votre adversaire.

Exemple : c'est le cas pour la carte Manœuvre, qui indique « Retournez une carte non recouverte d'un Théâtre adjacent ».

Théâtre non correspondant : il est possible qu'une carte se retrouve sur un Théâtre d'un type auquel elle ne correspond pas grâce à une Capacité tactique (*comme une carte Terre dans le Théâtre aérien*). Dans pareil cas, la carte ne souffre d'aucune pénalité : elle reste dans ce « mauvais » Théâtre et sa Force est comptabilisée normalement dans le calcul du contrôle de ce Théâtre.

FIN DE BATAILLE

Il y a deux manières de finir une Bataille :

Un joueur se retire.

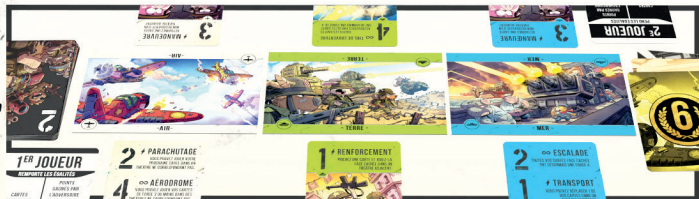
Si vous vous retirez, votre adversaire remporte la Bataille.

- ou -

Les deux joueurs ont posé toutes les cartes de leur main.

Le joueur contrôlant le plus de Théâtres remporte alors la Bataille.

Pour contrôler un Théâtre, la Force totale de vos cartes dans ce Théâtre doit être plus élevée que celle de votre adversaire. En cas d'égalité (*même s'il n'y a aucune carte dans le Théâtre*), le 1^{er} joueur contrôle le Théâtre.



Exemple : le 1^{er} joueur contrôle le Théâtre aérien car il possède une Force plus grande (6 contre 3). Le 2^e joueur contrôle le Théâtre terrestre avec une Force plus grande (4 contre 1). Sur le Théâtre maritime, les Forces sont égales : le 1^{er} joueur en prend le contrôle. Avec 2 Théâtres contrôlés, le 1^{er} joueur remporte la Bataille.

★ ★ ★ MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE ★ ★ ★

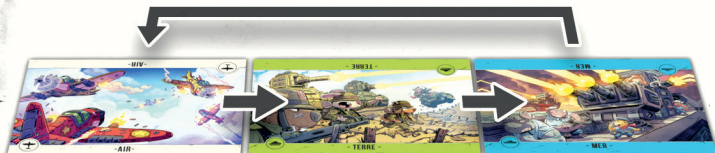
En remportant une Bataille, vous gagnez des Points de Victoire, représentés par les **cartes PV**. Le nombre de PV dépend de l'éventuelle retraite de votre adversaire :

- Si **aucun** joueur ne s'est retiré (*les deux joueurs ont posé toutes leurs cartes*), le vainqueur de la Bataille gagne 6 PV.
- Si un joueur s'est retiré, l'autre marque des PV en fonction du nombre de cartes dans la main du joueur qui s'est retiré. Consultez la carte Généralissime du joueur qui s'est retiré pour savoir combien. Plus tard vous vous retirez, plus votre adversaire gagne de PV !

Après avoir distribué les PV, vérifiez si l'un des joueurs en possède suffisamment pour gagner la partie (voir page 11). Sinon, engagez une nouvelle Bataille.

ENGAGER UNE NOUVELLE BATAILLE

1. Collectez toutes les cartes et mélangez-les pour former une nouvelle pioche. Distribuez 6 cartes à chaque joueur et écartez les 6 dernières face cachée, comme au début de la partie.
2. Déplacez les Théâtres de la manière indiquée ci-dessous.



3. Échangez les cartes Généralissime, afin que le 1^{er} joueur de la Bataille précédente devienne le 2^e joueur, et inversement.

GAGNER LA PARTIE

Après chaque Bataille, comptez les PV de chaque joueur. Le premier à atteindre 12 PV remporte la guerre (et donc la partie) !



Astuce : cet objectif de 12 PV peut être adapté au temps de partie désiré. Vous pouvez ainsi l'augmenter à 18 PV si vous souhaitez une partie plus longue.

MODE BLEUSAILLE

Lors de votre première partie de **Bestioles en Guerre**, vous pouvez utiliser la méthode suivante de décompte des scores :

- Le vainqueur de chaque Bataille gagne 1 PV.
- Le premier joueur atteignant 3 PV gagne la partie.

Vous ignorez alors le tableau des cartes Généralissime.



Astuce : en jouant en mode Bleusaille, vous pourrez vous concentrer sur la maîtrise des Capacités tactiques, sans vous inquiéter de donner des PV à votre adversaire en vous retirant « trop tard ».

CRÉDITS

Mécanique :

Jon Perry

Production :

John Rogers

Direction artistique :

Stephen Gibson

Illustrations :

Derek Laufman

Graphisme :

Stephen Gibson

Rédaction des règles :

William Niebling

Version française :

The Rulebook Translator (traduction)

Deborah Winterstein et Siegfried Würtz (relecture)

Testeuse principale :

Montana Graboyes

Testeurs :

Torfi Asgeirsson • Ben Begeal • John D. Clair • Kavan Cleary • Alexander Cobleigh
Zach Cober • Rick Cockram • Gabe Cuzzillo • Joel Dumas • Bennett Foddy • Rob Gosselin
Tony Gullotti • Brian Henk • Alex Kibler • Jason Medina • David Mines • Frank Lantz
Nathaniel Payne • Benjamin Pope • Bryan Pope • Erik Pope • Tiffany Pope • Mike Richie
Holly Richie • John Rogers • Oke Scheel • Jon Simantov • Benoit Stordeur • Josh Wood
Chris Register • The Kendall Family

Ce jeu est dédié à Meems.

©2021 Arcane Wonders®, LLC.



©2022 Lucky Duck Games pour l'édition française.

Lucky Duck Games, ul. Zielinskiego 11

30-320 Cracovie, Pologne