

# GUERRE & BEEEH!



Un jeu de Bruno Cathala

**GAMES** for 2

# THEME:

Dans nos verts alpages, deux factions rivales d'un même troupeau de moutons, s'affrontent pour brouter les parcelles de la meilleure herbe... tout en prenant garde à ne pas se faire décimer par les loups qui rôdent dans les environs.

Dans cet univers, bucolique en apparence, rien ne pourra empêcher les moutons de se livrer une guerre sans merci... **BEEEEEH!!!**

## MATERIEL

- un plateau de jeu de 36 cases
- 38 pions répartis de la façon suivante:  
24 pions verts se composant de:

- **5** 3 pions HERBE BIEN GRASSE de valeur 5
- **3** 8 pions HERBE COMMUNE de valeur 3
- **1** 11 pions HERBE QUI FAIT RIRE de valeur 1
- **2** 2 pions LOUP

- 12 pions MOUTON de 2 couleurs différentes (6 pour chaque joueur)
- et 2 pions MOUTON FOU (1 pour chaque joueur).

- 21 cartes ACTION avec un texte court décrivant leur effet sur le jeu

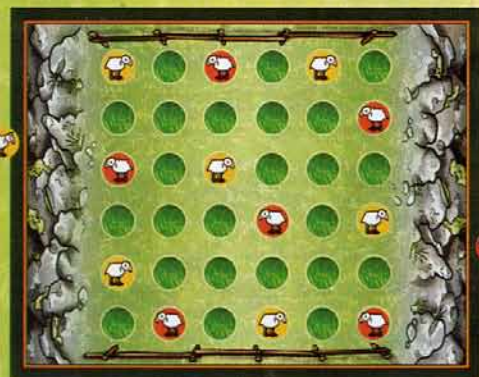


## BUT DU JEU:

Brouter la meilleure herbe de l'alpage avec vos moutons, en prenant garde de ne pas se faire totalement décimer par les loups.

## PREPARATION:

- Disposez les 12 pions MOUTON face visible, ainsi que les 24 pions HERBE face cachée sur le plateau, selon l'un des deux schémas suivants:



- Mélangez soigneusement les 21 cartes et posez-les en un paquet, face cachée, à côté du plateau de jeu pour constituer la pioche.
- Chaque joueur garde devant lui à côté du plateau le pion mouton fou de sa couleur.
- Désignez le joueur qui va commencer (le plus jeune, par exemple).

## LA PARTIE PEUT COMMENCER



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Les joueurs jouent à tour de rôle.

Lors de son tour de jeu, un joueur DOIT effectuer 2 actions parmi les suivantes :

- Effectuer une reconnaissance.
- Camoufler l'un de ses moutons.
- Déplacer l'un de ses moutons.
- Déplacer un loup.
- Jouer une carte ACTION.

**NOTA :** IL EST TOUT À FAIT AUTORISÉ D'EFFECTUER 2 FOIS LA MÊME ACTION, À L'EXCEPTION DU CAMOUFLAGE DE MOUTON (PAR EXEMPLE, IL EST POSSIBLE DE DÉPLACER 2 FOIS LE MÊME MOUTON, DE MÊME QU'IL EST POSSIBLE DE DÉPLACER UNE FOIS 2 MOUTONS DIFFÉRENTS).

### EFFECTUER UNE RECONNAISSANCE :

Le joueur prend connaissance, sans les montrer à l'adversaire, de 1 ou 2 pions verts situés sur les 8 cases touchant l'un de ses moutons. S'il s'agit de pions HERBE, ces pions sont reposés à leur place, face cachée. S'il s'agit d'un pion LOUP, le joueur choisit de le reposer face cachée ou face visible.

### CAMOUFLER L'UN DE SES MOUTONS :

Le joueur retourne l'un de ses moutons face cachée. Ce mouton reste face cachée jusqu'à ce que son propriétaire le déplace à nouveau. Un mouton camouflé ne peut plus être mangé par les loups.

Un joueur n'est pas autorisé à avoir plus d'un mouton camouflé.



### DÉPLACER L'UN DE SES MOUTONS :

Un mouton se déplace en ligne droite (mais pas en diagonale), et ne s'arrête que lorsqu'il rencontre un obstacle (autre mouton quelle que soit sa couleur, mouton camouflé, loup, bord du plateau) ou un pion vert.

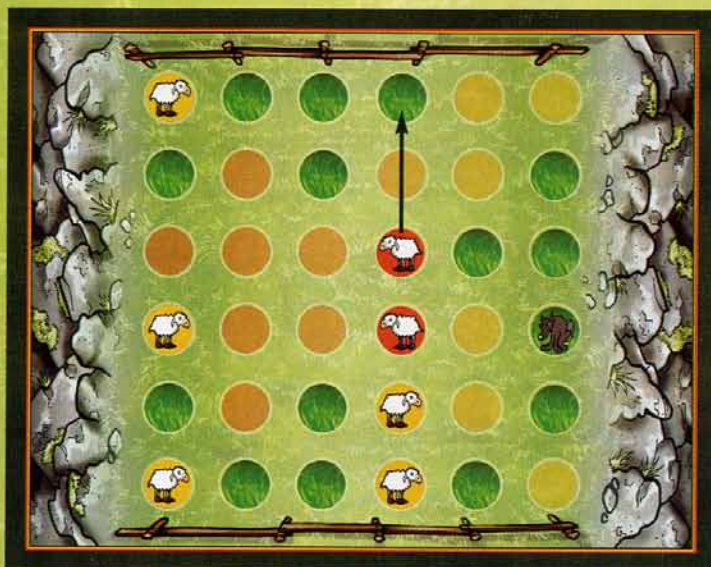
Si le mouton rencontre un obstacle, il termine son déplacement en butant sur cet obstacle. S'il rencontre un pion vert, il se met à la place de ce pion, qui est révélé à tous avec pour conséquences :

- S'il s'agit d'un pion HERBE BIEN GRASSE (de valeur 5), l'herbe est broutée immédiatement par le mouton : le pion est posé, face cachée, devant le propriétaire du mouton, et rapportera 5 points de victoire lors du décompte final. En outre, cette herbe bien grasse est un tantinet indigeste, et le mouton qui l'a mangée est retiré du plateau de jeu pour le reste de la partie parce qu'il a besoin de digérer tranquillement.
- S'il s'agit d'un pion HERBE COMMUNE (de valeur 3), l'herbe est broutée immédiatement par le mouton, qui prend la place du pion HERBE. Ce pion est posé, face cachée, devant le propriétaire du mouton et rapportera 3 points de victoire lors du décompte final.
- S'il s'agit d'un pion HERBE QUI FAIT RIRE (de valeur 1), l'herbe est broutée immédiatement par le mouton, qui prend la place du pion HERBE. Ce pion est posé, face cachée, devant le propriétaire du mouton et rapportera 1 point de victoire lors du décompte final. De plus, cette herbe qui fait rire a des effets euphorisants à retardement. Le joueur pioche une carte ACTION qui lui donnera lorsqu'il la jouera des capacités spéciales.



- S'il s'agit d'un pion LOUP, le mouton est immédiatement dévoré par le loup. Il est retiré du plateau de jeu pour le reste de la partie, et le loup est remis sur son emplacement initial, face visible. Il peut maintenant être déplacé par les deux joueurs pour le prix d'une action au cours de leur tour de jeu.

Enfin, rappelons nous que les moutons sont atteints du syndrome de Panurge. De ce fait, lorsqu'un mouton est déplacé, tous les autres moutons (quelle que soit leur couleur), situés immédiatement derrière lui dans la direction du déplacement le suivent (comme une locomotive avec des wagons).



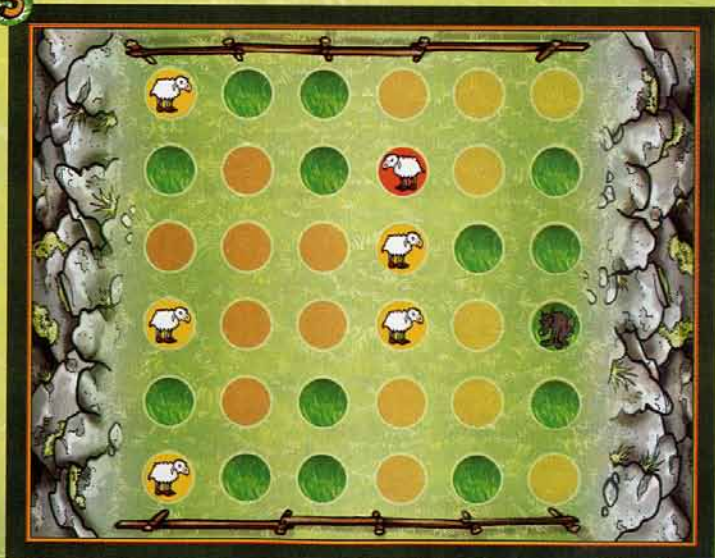
#### SITUATION INITIALE:

Le joueur rouge veut tenter de brouter le pion vert situé sur le bord supérieur du plateau.

5

#### SITUATION FINALE:

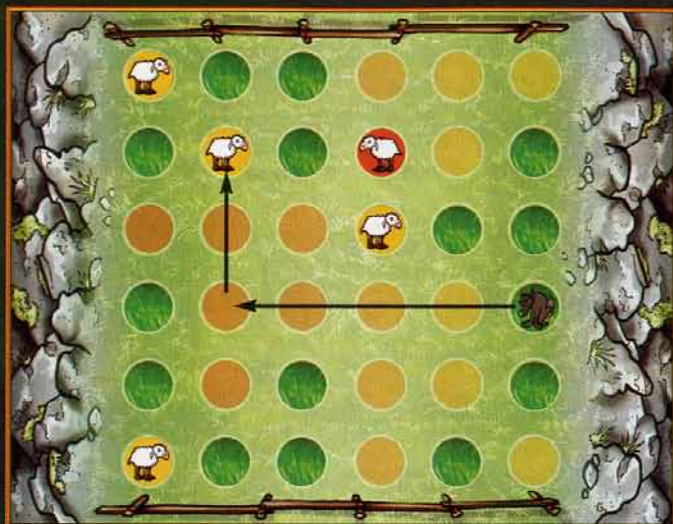
Le mouton s'est substitué au pion vert. Mais comme il s'agissait d'un pion HERBE GRASSE, le mouton a été retiré du plateau. Rouge a néanmoins marqué 5 points de victoire, et, grâce à Panurge, exposé les moutons jaunes à l'appétit du loup...





## DÉPLACER UN LOUP:

Un loup se déplace en ligne droite (mais pas en diagonale), et ne s'arrête que lorsqu'il rencontre un obstacle (pion vert, mouton camouflé, autre loup, bord du plateau) ou un pion MOUTON. Si le loup rencontre un obstacle, il termine son déplacement en butant sur cet obstacle. S'il rencontre un pion MOUTON, il le dévore. Il prend la place du pion MOUTON qui est retiré du plateau de jeu.



### EXEMPLE:

C'est au joueur rouge de jouer. Comme première action, il peut déplacer le loup jusqu'au pion vert situé sur le bord gauche du plateau. Puis, comme deuxième action, il peut déplacer ce même loup jusqu'au pion MOUTON jaune désigné par les flèches. Le loup prend la place de ce mouton qui est retiré du plateau de jeu.

## JOUER UNE CARTE ACTION:

Sur chacune des cartes ACTION, un texte court indique la démarche à suivre. L'action correspondante est effectuée immédiatement, la carte est ensuite défaussée, face visible, à côté de la pioche.

**A NOTER:** PARMI LES CARTES ACTION, LA CARTE ABUS DANGEREUX, PRÉSENTE EN 3 EXEMPLAIRES, EST UN PEU PARTICULIÈRE: ELLE PREND EFFET DÈS QUE LE JOUEUR LA PIOCHE, L'OBLIGEANT À DÉFAUSSER SA MAIN.

## FIN DE LA PARTIE:

La partie peut prendre fin dans 4 cas:

- Si l'un des joueurs se fait éliminer son dernier mouton: il a alors perdu la partie, quel que soit le score à ce moment là.
- Si l'un des joueurs joue la carte *Armistice*.

### OU

- S'il ne reste plus de pion herbe face cachée sur le plateau.

### OU

- Si pendant 4 tours consécutifs, aucun mouton n'est mangé par les loups, ni aucun des pions herbe restant face cachée n'est mangé par un mouton.

## ALORS:

Chaque joueur fait le total de ses points (somme des pions 1,3 et 5 précédemment gagnés + bonus éventuel lié aux cartes ACTION). Le plus gros total l'emporte. En cas d'égalité, il y a match nul. Le nombre de moutons restant à chaque joueur n'est pas pris en compte.



# FOIRE AUX QUESTIONS

**DÉPLACEMENT D'UN MOUTON: EST-IL POSSIBLE, LORSQUE JE DÉPLACE UN DE MES MOUTONS, DE POUSSER UN AUTRE MOUTON (À MOI OU À L'ADVERSAIRE)?**

NON. Lorsque l'un de vos moutons se déplace, à cause du syndrome de Panurge, il "tracte" les moutons situés derrière lui (comme une locomotive avec des wagons), mais il ne peut en aucun cas pousser d'autres moutons.

**LE LOUP: SI JE DÉPLACE LE LOUP, EST CE QUE J'AI LE DROIT DE MANGER UN MOUTON QUI M'APPARTIENT?**

OUI. Néanmoins, il convient d'utiliser cette possibilité avec modération, en se rappelant bien que le joueur qui perd son dernier mouton perd aussi la partie... Mais s'il est possible d'obtenir un fort avantage tactique de cette façon, alors il ne faut pas hésiter!!

**RECONNAISSANCE: A QUEL MOMENT CHOISIT-ON LE NOMBRE DE PARCELLES D'HERBE À OBSERVER?**

Lorsqu'un joueur souhaite effectuer une reconnaissance, il doit annoncer "je fais une reconnaissance" et indiquer, avant d'en prendre connaissance, le ou les pions verts qu'il souhaite reconnaître. Il ne peut plus ensuite changer d'avis, et doit impérativement prendre connaissance secrètement de tous les pions ainsi désignés. Ces pions sont reposés face cachée s'il s'agissait de parcelles d'herbe. Dans le cas où, lors de sa reconnaissance, un joueur trouve un loup, il choisit de le reposer face cachée ou face visible sur sa case d'origine.

**DÉPLACEMENT D'UN LOUP: LORS D'UNE PRÉCÉDENTE RECONNAISSANCE, J'AI DÉCOUVERT UN LOUP QUE J'AI REPOSÉ FACE CACHÉE... ET LÀ, JUSTEMENT, UN MOUTON ADVERSE EST À PORTÉE DE CE LOUP... EST-CE QUE JE PEUX, PENDANT MON TOUR, LE DÉPLACER POUR LE MANGER?**

OUI!!! Déplacer ce loup le fait automatiquement apparaître face visible... Et quand vous dévorerez le mouton adverse, ne manquez pas de regarder votre adversaire droit dans les

yeux en lui disant d'un air angélique: "c'est bête, hein?"

**DÉPLACEMENT D'UN LOUP: EST-IL POSSIBLE DE PASSER PAR-DESSUS DES PIONS HERBE ENCORE FACE CACHÉE?**

NON. Ces pions sont des obstacles pour le loup. En fait, les loups ont horreur de courir dans l'herbe. Ça leur chatouille le ventre et ça les fait rigoler... Et on a jamais vu un loup rigoler.

**FAUT-IL DÉPENSER UNE ACTION POUR REMETTRE FACE VISIBLE UN MOUTON CAMOUFLÉ?**

NON. Il suffit de déplacer ce mouton pour qu'il se retrouve face visible. Tant qu'il n'est pas déplacé, il reste face cachée.

**CARTE RAID AÉRIEN: PEUT-ON SE SERVIR DE CETTE CARTE ACTION POUR DÉPLACER UN MOUTON ADVERSE?**

OUI. Cette carte permet de déplacer n'importe quel mouton. Si ce mouton était préalablement camouflé, il reste camouflé sur sa case d'arrivée.

**LORSQUE JE JOUE LA CARTE HYPERACTIVITÉ, COMBIEN D'ACTIONS ME RESTE-T-IL À JOUER?**

La carte Hyperactivité donne immédiatement droit à 3 actions supplémentaires. En conséquence:

- Si elle est jouée en première action, il reste 3 actions supplémentaires + la 2<sup>ème</sup> action normale à jouer, soit 4 actions
- Si elle est jouée en 2<sup>ème</sup> action, il reste à jouer les 3 actions bonus

Dans les deux cas, vous aurez joué 5 actions sur votre tour. A vous d'en faire le meilleur usage!

**EST-IL POSSIBLE, AVEC LA CARTE MÉCHOU, DE SUPPRIMER UN MOUTON CAMOUFLÉ?**

OUI. Le camouflage du mouton ne trompe pas l'homme affamé (proverbe ardéchois).

Édité par **JEUX DESCARTES**,

1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

[www.descartes-editeur.com](http://www.descartes-editeur.com)

Directeur de Collection: Henri Balczesak

Illustrations: Cyril Saint-Blancat

Réalisation Maquette: Nexus/Guillaume Rohmer









## HYPERACTIVITÉ



*J'suis speed, moi, tu trouves??...*  
Après avoir joué cette carte, vous bénéficiez immédiatement de 3 actions supplémentaires.

## INDIGESTION



*On se goinfrer, on se goinfrer... Attention à la crise de foie...*  
Éliminez, au hasard, un des pions herbe précédemment gagnés par votre adversaire.

## BÊLE ET LAINE



*Froid moi ? jamais !!*  
C'est l'heure de la tonte. Vous pouvez choisir de retirer 1, 2 ou 3 de vos moutons du plateau pour gagner 1, 3 ou 5 points de victoire. Laissez cette carte devant vous et posez dessus les moutons choisis pour éviter tout oubli lors du décompte final.

## RENFORT



*Help!...*  
*I need somebody's help!*  
S'il vous reste moins de 6 moutons sur le plateau, posez un de vos moutons précédemment éliminés sur la case libre de votre choix.

## TRAHISON



*Tous les moyens sont bons...*  
Un de vos moutons renseigne le loup sur la position des moutons adverses... Vous pouvez déplacer l'un des loups sur la case vide de votre choix.

## RECYCLAGE



*Tiens... C'était une bonne idée, ça...*  
Ajoutez à votre main la carte de votre choix parmi celles qui ont été jouées depuis le début de la partie.

## MÉCHOUÏ



*Dur, dur d'être un mouton!*  
Retirez du plateau le mouton adverse de votre choix (même s'il est camouflé).

## MAUVAISE PLANQUE



*Décidément, on n'est à l'abri nulle part...*  
Retournez face visible un mouton adverse qui s'était camouflé...

## GROS SABOTS



*Dis, tu crois que j'ai pas vu venir avec tes gros sabots?!*  
Jusqu'à la fin de la partie, votre adversaire devra jouer avec ses cartes face visible.



## ABUS DANGEREUX



*L'herbe qui fait rire est à consommer avec modération !!  
Si vous piochez cette carte, vous devez la révéler immédiatement à votre adversaire et vous défausser de toutes les cartes de votre main.*

## ABUS DANGEREUX



*L'herbe qui fait rire est à consommer avec modération !!  
Si vous piochez cette carte, vous devez la révéler immédiatement à votre adversaire et vous défausser de toutes les cartes de votre main.*

## ABUS DANGEREUX



*L'herbe qui fait rire est à consommer avec modération !!  
Si vous piochez cette carte, vous devez la révéler immédiatement à votre adversaire et vous défausser de toutes les cartes de votre main.*