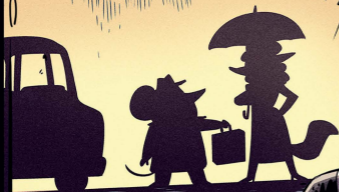


BESTIOLES EN GUERRE

# BOBARDS, PÉTARDS & MOUCHARDS



## LIVRET DE RÈGLES

# LA GUERRE FAIT RAGE !!!

Pourtant, certains combats doivent être menés loin des lignes de front. Recrutez les meilleurs espions, faites tourner les usines à plein régime et prenez la main sur les négociations. Seul un dirigeant de génie pourra remporter la

## VICTOIRE !



# MATÉRIEL

- Ce livret de règles
- 3 cartes Théâtre
  - 1 Diplomatie (A)
  - 1 Espionnage (B)
  - 1 Économie (C)
- 18 cartes Bataille
  - 6 Diplomatie (D)
  - 6 Espionnage (E)
  - 6 Économie (F)
- 2 cartes Généralissime (G)
- 2 cartes Généralissime Mode Épique (H)
- 14 cartes PV
  - 2 x 6 (I)
  - 6 x 3 (J)
  - 6 x 1 (K)
- 15 pions Renfort (L)



▲  
Verso  
carte  
Bataille

▲  
Verso  
carte  
Généralissime

▲  
Verso carte  
Mode Épique

# MISE EN PLACE

1. Aligned les 3 cartes Théâtre dans un ordre aléatoire entre les joueurs.
2. Mélangez les 2 cartes Généralissime et distribuez-les face cachée aux joueurs. Chacun révèle la sienne : celui qui a reçu le Généralissime blanc est le premier joueur.
3. Mélangez les 18 cartes Bataille et distribuez-en 6 à chaque joueur, qui doit toujours garder sa main secrète.
4. Empilez les 6 cartes restantes face cachée près de la zone de jeu pour constituer la pioche.
5. Mettez les cartes PV de côté dans une réserve commune.



## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

*Bestioles en Guerre : Bobards, Pétards et Mouchards* se joue en plusieurs manches appelées Batailles. Pour remporter une Bataille, vous devez remplir l'une des deux conditions suivantes :

- contrôler davantage de Théâtres que votre adversaire après que chacun de vous a joué toutes ses cartes ;
- convaincre votre adversaire de capituler.

Gagner une Bataille vous permet de marquer des **Points de Victoire**, représentés par les cartes PV. La victoire revient au premier joueur qui atteint **12 PV** !

# STRUCTURE D'UNE BATAILLE

Au cours d'une Bataille, les joueurs tentent de prendre le contrôle du plus grand nombre de Théâtres en jouant des cartes à tour de rôle.



Si vous avez déjà joué à *Air, Land, and Sea : Bestioles en Guerre*, vous pouvez directement consulter les nouvelles Capacités tactiques (page 8) et les modes de jeu (page 10). Les autres règles n'ont pas changé.

## THÉÂTRES

Chacune des 3 cartes Théâtre forme le point de départ d'une « colonne » entre les joueurs et représente un **Théâtre** (d'opérations) : un pour l'Espionnage, un pour la Diplomatie et un pour l'Économie. Les cartes sont toujours jouées dans l'un de ces trois Théâtres et, une fois en place, sont dites « dans ce Théâtre ».

Des Théâtres situés l'un à côté de l'autre sont **adjacents**.

Toutes les cartes situées de votre côté de la ligne de Théâtres vous appartiennent. Pendant votre tour, vous ne pouvez jouer vos cartes **que** de ce côté-là.



*Exemple : à ce stade de la partie, trois cartes ont été jouées dans le Théâtre diplomatique – une possédée par le 1<sup>er</sup> joueur et deux par le 2<sup>e</sup>. Notez que le Théâtre diplomatique est adjacent aux Théâtres économique et d'espionnage, tandis que ces deux derniers ne sont pas adjacents entre eux.*




## CARTES BATAILLE

Toutes les cartes Bataille contribuent à l'effort de guerre, mais c'est la manière dont vous les jouez qui déterminera le vainqueur de la manche – puis de la partie.

**Force** : le nombre écrit en gros dans le coin supérieur gauche d'une carte est sa Force (1). Si la Force totale des cartes Bataille et des pions Renfort de votre côté d'un Théâtre est supérieure à celle de l'adversaire dans ce même Théâtre, vous en **prenez le contrôle**.



**Capacités tactiques** : la plupart des cartes possèdent une Capacité tactique (2) à côté de leur Force. Celle-ci prend effet aussitôt que la carte est jouée (ou retournée) **face visible** dans un Théâtre. Une Capacité tactique peut être **immédiate** (3) ou **continue** (4), tel qu'expliqué en détail page 7.

**Type** : il existe trois types de cartes Bataille, représentés par une couleur et une icône – noir et  pour l'Espionnage, rouge et  pour l'Économie, violet et  pour la Diplomatie. Sauf mention contraire, vous ne pouvez jouer un type de carte que dans le Théâtre correspondant : Théâtre diplomatique pour les cartes Diplomatie, etc.



**Cartes face cachée** : une carte peut également être jouée (ou retournée) **face cachée** en tant que « joker » dans n'importe quel Théâtre. Une carte face cachée a toujours une Force de 2 et ne possède aucune Capacité tactique (cf. page 7). Vous pouvez à tout moment consulter vos cartes face cachée, mais pas celles de votre adversaire.

**Cartes recouvertes** : lorsque vous jouez une carte dans un Théâtre en contenant déjà une ou plusieurs qui vous appartiennent, posez-la de sorte qu'elle recouvre la ou les précédente(s) et ne laisse dépasser que le bandeau. Les cartes dont seule la Capacité tactique reste visible sont appelées **cartes recouvertes**, tandis que celles qui apparaissent entièrement sont des **cartes non recouvertes**.

*Exemple : ici, la carte Réseau d'espions est recouverte mais Neutralisation est non recouverte.*



# RÉSOLUTION D'UNE BATAILLE

Au cours d'une Bataille, les joueurs agissent à tour de rôle en commençant par celui qui détient la carte Généralissime blanc (1<sup>er</sup> joueur).

**1<sup>ER</sup> JOUEUR**

À votre tour, vous devez effectuer l'une de ces trois actions :

## Déploiement, Improvisation, Capitulation

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

- Vous ne pouvez la jouer que de votre côté des Théâtres.
- Sauf mention contraire, elle doit être du même type que le Théâtre dans lequel vous la jouez (carte Espionnage pour le Théâtre d'espionnage, etc.).
- Si vous possédez déjà des cartes dans ce Théâtre, vous devez placer la nouvelle afin qu'elle recouvre partiellement les précédentes.



**Rappel** : lorsque vous jouez une carte face visible, sa Capacité tactique prend immédiatement effet (pour plus d'informations, cf. page 7).



*Exemple* : à votre tour, vous décidez de jouer la carte **Économie de Force 3** de votre main (1) en la plaçant face visible dans le Théâtre économique. Puisque celui-ci contient déjà deux de vos cartes, vous posez la nouvelle de manière à ce qu'elle recouvre les précédentes, de Force 2 et 1 (2). Ensuite, vous résolvez immédiatement la Capacité tactique de la carte de Force 3, qui vous permet de retourner n'importe quelle carte dans un Théâtre adjacent (3).

**Improvisation** : jouez une carte de votre main face cachée dans n'importe quel Théâtre, quel que soit son type.

*Exemple* : à votre tour, vous jouez la carte *Diplomatie de Force 5* de votre main en la plaçant face cachée dans le Théâtre d'espionnage. Vous avez le droit de le faire car la restriction de type ne s'applique pas aux cartes « joker » jouées face cachée. En revanche, vous ne pouvez pas résoudre sa Capacité tactique et la carte ne compte que comme étant de Force 2, pas 5.



**Capitulation** : si vous doutez de vos chances de gagner la Bataille en cours, vous pouvez capituler. Dans ce cas, votre adversaire remporte cette manche (cf. page 9).



Astuce stratégique : il vaut parfois mieux capituler pour éviter que l'adversaire ne marque trop de Points de Victoire !

Après que vous avez effectué votre action, c'est au tour de votre adversaire. Continuez de jouer ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que l'un de vous capitule ou que vous ayez tous les deux posé toutes vos cartes (cf. page 9)



Rappel : à moins qu'une Capacité tactique ne vous y autorise, vous **NE POUVEZ PAS** piocher de cartes pendant une Bataille.



## CAPACITÉS TACTIQUES

La plupart des cartes Bataille possèdent une **Capacité tactique** décrite dans le bandeau. Lorsqu'une carte est jouée ou retournée face visible, son propriétaire résout aussitôt sa Capacité tactique. Il existe deux sortes de Capacités, **immédiates** et **continues**, identifiées par leur icône respective.



**Capacités immédiates** : elles se déclenchent dès que la carte est jouée ou retournée face visible. Après avoir été résolue, une Capacité immédiate n'a plus d'effet (à moins qu'elle ne soit de nouveau jouée ou retournée).

*Exemple : la Capacité tactique de Renoncement vous permet de détruire immédiatement l'une de vos autres cartes déployées pour détruire n'importe quelle carte non recouverte.*



Note : puisque les Capacités immédiates prennent effet au moment où leur carte est retournée face visible, il est possible que plusieurs d'entre elles se déclenchent lors d'un même tour. Dans ce cas, résolvez-les intégralement l'une après l'autre, dans l'ordre où elles sont activées.



Lorsqu'une Capacité immédiate se déclenche, elle doit être appliquée dans son intégralité – même si un effet retourne sa carte face cachée avant la fin de sa résolution.



**Capacités continues** : elles sont actives en permanence tant que la carte reste face visible. Si cette dernière est retournée face cachée, sa Capacité continue ne fait plus effet (jusqu'à ce qu'elle soit de nouveau retournée).

*Exemple : une fois que la carte Ravitaillement a été déployée, sa Capacité tactique vous autorise à jouer des cartes dans des Théâtres non correspondants. En contrepartie, votre adversaire gagne 1 pion Renfort chaque fois que vous le faites.*



À moins que son effet n'indique « vous pouvez », vous devez résoudre une Capacité tactique lorsqu'elle se déclenche. Si c'est impossible, ignorez-la entièrement.



## LEXIQUE DES CAPACITÉS TACTIQUES

**Détruire** : certaines Capacités tactiques vous demandent de détruire une carte, qui est alors glissée face cachée au-dessous de la pioche.

**N'importe quel(le)** : si l'effet d'une Capacité indique « n'importe quelle carte », vous pouvez retourner l'une des vôtres ou de l'adversaire. S'il indique « n'importe quel Théâtre », vous choisissez dans quel Théâtre appliquer cet effet.

*Exemple : la carte Manipulation indique « Retournez n'importe quelle carte dans un Théâtre adjacent » ; vous pouvez donc choisir parmi vos propres cartes ou celles de votre adversaire.*

**Nommer** : citez le type de Théâtre et la Force d'une carte Bataille, par exemple « Espionnage 6 ». Vous ne pouvez pas vous contenter de donner son titre. La liste des cartes du type correspondant apparaît au verso de chaque Théâtre.

**Recouverte/Non recouverte** : nombre de Capacités tactiques n'affectent que les cartes recouvertes ou non recouvertes (cf. page 4). Si rien n'est précisé, considérez que l'effet s'applique à n'importe quelle carte. Par exemple, la carte Émissaire peut être déplacée même si elle est recouverte, et vous pouvez choisir de détruire l'une de vos cartes recouvertes pour résoudre l'effet de Renoncement.

**Renfort** : chacun de ces pions vaut +1 ou +2 Force. Lorsqu'une Capacité vous indique de gagner des Renforts, posez autant de pions que nécessaire de votre côté du Théâtre, en décalant légèrement vos cartes Bataille (cf. illustration page 9).

**Retourner** : nombre de Capacités tactiques vous permettent de retourner une carte, à savoir de la faire passer de sa face visible à sa face cachée – ou inversement.

**Révéler** : choisissez une carte de votre main et montrez-la à votre adversaire, puis remettez-la à sa place. Si votre main est vide, vous ne pouvez pas révéler de cartes. Si une Capacité tactique vous demande de révéler une carte mais que vous ne pouvez ou voulez pas le faire, ignorez-la entièrement.

**Supérieure/Inférieure** : pour déterminer si une carte est supérieure ou inférieure à une autre, comparez leur Force respective. Si elle se trouve dans la main d'un joueur, utilisez la Force indiquée au recto ; si elle est en jeu, référez-vous à sa valeur actuelle (une carte face cachée a donc une Force de 2).

**Théâtre non correspondant** : certaines Capacités tactiques peuvent déplacer une carte dans un Théâtre d'un autre type que le sien. Aucune pénalité ne s'applique : la carte reste dans ce « mauvais » Théâtre et sa Force est comptabilisée normalement lors du calcul pour en prendre le contrôle.



Note : si un autre effet vous permet déjà de jouer des cartes dans un Théâtre non correspondant, vous pouvez ignorer la Capacité tactique de Ravitaillement (et ne pas fournir de Renforts à l'adversaire).

# FIN D'UNE BATAILLE

Une Bataille peut s'achever de deux manières :

## Un joueur capitule

Si vous capitulez, votre adversaire remporte la Bataille.

- OU -

## Les deux joueurs ont posé toutes leurs cartes

Si votre adversaire et vous êtes à court de cartes, celui qui contrôle le plus de Théâtres remporte la Bataille.

Pour prendre le contrôle d'un Théâtre, votre Force totale doit être plus élevée que celle de votre adversaire (en comptant les cartes Bataille et les pions Renfort dans ce Théâtre-là). En cas d'égalité ou si aucune carte n'a été jouée dans un Théâtre, c'est le 1<sup>er</sup> joueur qui l'emporte.



*Exemple : la Force du 1<sup>er</sup> joueur est plus élevée dans le Théâtre d'espionnage (6 contre 3), celle du 2<sup>e</sup> joueur est supérieure dans le Théâtre diplomatique (4 contre 3) et une égalité survient dans le Théâtre économique (3 contre 3). C'est donc le 1<sup>er</sup> joueur qui prend le contrôle de ce dernier Théâtre et remporte la Bataille !*

## ★ ★ MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE ★ ★

Rempporter une Bataille vous permet de marquer des Points de Victoire, représentés par les **cartes PV**. Leur nombre dépend de l'issue de la Bataille :

- si **personne** n'a capitulé (*les deux joueurs ont posé toutes leurs cartes*), le vainqueur marque 6 PV ;
- si un **joueur** a capitulé, le vainqueur marque autant de PV qu'indiqué sur la carte Généralissime du vaincu (*en fonction du nombre de cartes qu'il lui reste en main*). Plus vous attendez pour capituler, plus votre adversaire marquera de PV !



Après avoir distribué les Points de Victoire, vérifiez si le vainqueur en possède suffisamment pour gagner la partie (cf. page 10), Sinon, engagez une nouvelle Bataille.

## PÉPARER LA PROCHAINE BATAILLE

1. Récupérez toutes les cartes et mélangez-les pour constituer une nouvelle pioche. Distribuez une main de 6 cartes à chaque joueur et empilez les autres face cachée près de la zone de jeu, comme au début de la partie.
2. Décalez les cartes Théâtre tel qu'indiqué ci-dessous :



3. Enfin, échangez les cartes Généralissime de sorte que le 1<sup>er</sup> joueur de la Bataille précédente devienne le 2<sup>e</sup> joueur, et inversement.

## GAGNER LA PARTIE

Après chaque Bataille, n'oubliez pas de vérifier si le vainqueur totalise suffisamment de PV pour décrocher la victoire. Le premier joueur qui atteint **12 PV** remporte la guerre – et donc la partie !



Règle optionnelle : vous pouvez ajuster la durée de la partie en modifiant le total de PV requis pour gagner. Pour jouer plus longtemps, fixez cet objectif à 18 PV.

### JOUER AVEC AIR, LAND, AND SEA : BESTIOLES EN GUERRE

Bien que *Bobards*, *Pétards* et *Mouchards* soit un jeu indépendant, vous pouvez aussi mélanger le matériel à celui de *Bestioles en Guerre* pour accéder à deux modes de jeu.

**Mode Standard** : choisissez 3 Théâtres parmi les deux boîtes (par exemple les cartes Air, Espionnage et Économie). N'utilisez que les cartes Bataille correspondant à ces 3 types de Théâtres et remettez les autres dans leur boîte respective. Les règles restent inchangées.

**Mode Épique** : choisissez 5 Théâtres parmi les deux boîtes, distribuez une main de départ de 10 cartes et utilisez les cartes Généralissime Mode Épique. Si personne n'a capitulé à la fin d'une Bataille, le vainqueur est le joueur qui contrôle au moins 3 Théâtres. Compte tenu de la longueur des parties en mode Épique, nous vous recommandons de fixer l'objectif à 6 PV (au lieu de 12).

# VARIANTE ÉQUIPE À 3-4 JOUEURS

La variante Équipe vous permet d'étendre le nombre de joueurs au-delà de 2, et elle peut être utilisée en mode Standard comme Épique.

## ADAPTATION DE MISE EN PLACE

Séparez les joueurs en deux équipes (1 contre 2 ou 2 contre 2) et faites-les s'asseoir de chaque côté de la table, face à l'équipe adverse.

Un joueur **seul** (équipe de 1) pioche la main de départ habituelle : 6 cartes en mode Standard et 10 en mode Épique.

Chaque **coéquipier** (équipe de 2) pioche la moitié de la main de départ habituelle : 3 cartes en mode Standard et 5 en mode Épique.



Après avoir regardé leur main respective, les coéquipiers s'échangent 1 de leurs cartes.

## ORDRE DU TOUR

Les équipes jouent l'une après l'autre. Dans le cas d'une équipe de 2, un seul coéquipier agit à chaque tour.

C'est toujours le coéquipier avec le plus de cartes en main qui effectue son tour. En cas d'égalité, les joueurs décident ensemble lequel d'entre eux jouera une carte.

## PV ET CAPITULATION

Lorsqu'un coéquipier capitule, la Bataille s'achève. Comptez les cartes qu'il reste dans la main des 2 coéquipiers pour déterminer combien de PV marque l'équipe adverse.

Compte tenu de la longueur des parties avec la variante Équipe, nous vous recommandons de fixer l'objectif à 6 PV en mode Standard et de n'engager qu'une seule Bataille en mode Épique.

## COMMUNICATION

Les joueurs peuvent discuter autant qu'ils le souhaitent, à condition que ce soit à voix haute ; les informations partagées seront donc connues des deux équipes.



Astuce stratégique : les cartes échangées au début de la partie peuvent constituer une excellente base de communication codée avec votre coéquipier. Par exemple, vous pourriez annoncer « *J'ai beaucoup de Force dans le Théâtre correspondant à la carte que je te donne* ».

Hormis lors de cet échange initial, vous n'avez pas le droit de montrer les cartes de votre main aux autres joueurs, y compris au sein d'une même équipe.

Deux coéquipiers peuvent consulter les cartes face cachée de leur côté de la ligne de Théâtres, et ils prennent les décisions importantes ensemble (comme celle de capituler).

Lorsqu'une carte est révélée, tous les joueurs des deux équipes peuvent la regarder.

## CAPACITÉS TACTIQUES

Lorsqu'une Capacité tactique indique « vous » ou un verbe conjugué à la 2<sup>e</sup> personne du pluriel, considérez qu'elle fait référence à toute votre équipe. De la même manière, un effet qui mentionne « votre adversaire » s'applique à toute l'équipe adverse.

### Clarifications

- **Aérodrome, Émissaire, Ravitaillement** : les Capacités continues peuvent être utilisées par les deux coéquipiers.
- **Parachutage, Neutralisation** : les Capacités tactiques qui affectent « votre prochaine carte » ou « votre prochain tour » s'appliquent au prochain membre de votre équipe qui effectuera son tour, quel que soit le coéquipier qui les a jouées.
- **Avantage, Réquisition, Surveillance** : les coéquipiers peuvent décider ensemble lequel d'entre eux révèle une carte.
- **Neutralisation** : si l'un des coéquipiers possède la carte nommée, il doit la révéler et la jouer la prochaine fois que vient le tour de son équipe (que ce soit à lui d'effectuer son action ou non).
- **Redéploiement** : les coéquipiers décident ensemble lequel d'entre eux reprend en main une carte face cachée. Il doit ensuite jouer une carte.
- **Compromis** : lorsqu'une équipe pioche une carte, les coéquipiers décident ensemble lequel d'entre eux la prend en main. De la même manière, lorsqu'ils reçoivent une carte, ils font ce choix avant de la regarder.

Notre clan a de l'eau et ils viennent nous la prendre...  
alors nous **ATTAQUERONS** les premiers !

# RADLANDS

*Dans un monde post-apocalyptique  
bigarré, trois camps composent  
votre ultime refuge...*



*Radlands est un jeu de cartes compétitif pour  
deux joueurs dans lequel vous devrez  
identifier et exploiter judicieusement les  
synergies de cartes pour obtenir des  
effets dévastateurs.*

*Envoyez les personnages les plus  
dégantés et déclenchez des  
événements destructeurs pour les  
protéger et réduire à néant les  
camps de votre vicieux rival !*



# DÉCOUVREZ LE JEU D'ORIGINE !



**ASSOCIÉ À BOARDS,  
PÉTARDS ET MOUCHARDS, IL  
VOUS PLONGERA DANS UNE  
GUERRE TOTALE !**

*Air, Land, and Sea : Bestioles en Guerre* est la première boîte parue dans cette gamme, et ses règles sont identiques.

Rendez-vous sur [www.luckyduckgames.com/fr](http://www.luckyduckgames.com/fr) !

# CRÉDITS

## Conception

Jon Perry

## Direction artistique

Stephen Gibson

## Production

John Rogers

## Graphisme

Stephen Gibson • Damien Mammoliti • J. Tucker White • Eric Slauson • Benjamin Pope

## Rédaction des règles

William Niebling

## Développement

Walter Barber • Bryan Pope

## Marketing

Robert Geistlinger

## Illustrations

Derek Laufman

## Révision

## Testeurs principaux

Justin Lowe • Montana Graboyes

## Testeurs

A.J. Brandon • Tyler Bransfield • Egor Chistyakov • AJ Echeverria • Mark Ehlke  
Sammi Ehlke • James Firnhaber • Wiebe Ginter • Peter Karimeddini • Kyle Kukshtel  
Tyler Kilgore • Alex Knight • Adam Ornstein • Dan Pearce • Chris Register • The Shogunstein  
Ivy Thurston • Jason Thurston • Joey Vigour • Jay Vowles • Thomas Welker • Minh Nguyen  
Andee Tao • Paul Filar • Mark Fachler • Dan Pearce • Benjamin Pope • Caitlin Nowak

Ce jeu est dédié à Meems.

## Édition française par Lucky Duck Games

### Traduction et responsabilité éditoriale

Elodie Nelow

### Graphisme

Marek Baranowski



© 2022 Arcane Wonders®, LLC ; 5250 Hwy 78, Suite 750-214 Sachse, Texas 75048, USA. Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne. Tous droits réservés. ATTENTION : petites pièces, risque d'étouffement. Non conçu pour des personnes de moins de 3 ans. Fabriqué en Pologne.

