

Charlec

ann & seb



# La Bête

traque en Gévaudan  
en l'an de grâce 1764

*« Именно в 1764 году зверь появился на наших землях и сделал их своими.  
Год спустя его слава распространилась за пределы нашей провинции, и стало  
казаться, что ни один смертный никогда не справится с ним.*

*Под его натиском земля Жеводана постепенно погружалась во тьму. »*

Jacques Perrin,  
волчий пакт (2001), автор Stéphane Cabel и Christophe Gans



## КОНТЕКСТ

В начале лета 1764 года в Жеводане были зафиксированы нападения свирепого зверя.

Они касаются только женщин и детей.

По свидетельствам выживших, это был зверь необычных размеров, по телосложению близкий к молоссу, гигантскому волку или, возможно, даже к оленю.

Кажется, что этим зверем управляет человеческая рука - если только это не сам дьявол - поскольку некоторых жертв находят обезглавленными, их одежда снята и сложена. Месяц за месяцем, жертва за жертвой, ужас поселяется глубоко в Жеводане.

Избиения и преследования ничего не дают. Тема становится политической. Король Франции должен восстановить безопасность своих подданных. Из Версаля он посылает своих лучших охотников, чтобы остановить того, кого теперь называют Зверем. Епископ Менде и молодой маркиз Д'Апшье также участвуют в преследовании. Напрасно...

В июне 1767 года Жан Шастель, местный егерь, застрелил в схватке очень крупного волка. Нападения зверя прекращаются, и Жан Шастель становится героем Жеводана.

За три года Зверь унес более сотни жизней.

Однако тайна остается за хозяином зверя. Упоминается несколько имен, в том числе имя графа де Моранжи, недавно вернувшегося из Африки и придерживавшегося сомнительных взглядов. Другой след идет по следам странника, чужого для страны, чей путь в Жеводан странным образом совпал бы с жертвами зверя.

Наконец, очень правдоподобный тезис в эпоху, заимствованную из религии, для многих зверь может быть приведен в движение только самим дьяволом.

Двести пятьдесят лет спустя все эти неразгаданные тайны, а также измученные пейзажи Жеводана по-прежнему превращают зверя в мифическое животное, символ ужаса и тьмы...

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Жеводанский Зверь - это асимметричная игра, в которой игрок, взявший на себя роль Зверя Жеводана, противостоит одному или нескольким игрокам, играющим роль исторических исследователей в Lozère во Франции XVIII века.

Чтобы выиграть, зверь должен совершить не менее 25 убийств до конца игры, которая проводится сезон за сезоном в течение 3 лет (12 раундов игры).

Следователь или следователи должны либо помешать ему, либо разоблачить его, установив его секретную личность.

## ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Действия в Жеводанском Звере происходят в последовательных сезонах. Каждый сезон соответствует одному игровому раунду.

Одна игра длится три года, то есть 12 раундов игры.

Игра начинается в начале лета 1764 года (первый раунд игры) и закончилась не позднее конца весны 1767 года (двенадцатый раунд игры).

## КОМПОНЕНТЫ

1 Игровое поле 1



1 Фигурка Зверя



30 Карт деревень



5 Карты личности зверя

5 жетонов следов (спереди/сзади: следы/личность)



1 Маркер бродяги



25 капель крови (жертвы зверя)



1 Планшет Зверя



4 Планшета Следователей



24 карты событий (6 за сезон)

4 Фигурки Следователей



6 черные миплы: отряды драгун, воинские подразделения карабинеров, посланные королем



6 белых мини-миплов: крестьянские ополченцы



1 желтый мипл : Жак Портефе

## Игровое поле

Оно включает в себя различные игровые зоны.

Слева у поля расположены (1) квадратные ячейки карт сезонов. В начале каждого раунда вы берете карту сезона (2), которую кладете в соответствующую ячейку.

В каждой квадратной ячейке сезона есть по три подкрепления. Они бывают двух типов: королевские драгуны (большие черные миплы) или крестьянские (маленькие белые миплы).

Справа четыре ячейки (по одной на каждый сезон) получают (3) карты деревень, секретных мест назначения, куда зверь будет наносить удары каждый сезон.

Слева от каждой ячейки расположены круглые ячейки для жетонов (4), которые позволяют следователям выследить зверя.

Наконец, в центре поля разложена карта Жеводана со всеми его деревнями (в бордовом цвете, с номером) и деревушками (коричневым цветом).

Grandieu, Javols и Malzieu - это деревни. Они выделяются визуально, потому что игра может потребовать от вас определенных действий в этих трех деревнях.

Расстояния указаны в лье.

Расстояние между двумя деревнями, двумя деревушками или деревней и деревушкой всегда составляет 1 Лье.



Епископ Менде



Егерь  
Жан Шастель

Маркиз д'Аншье



2



Жак  
Портефе



Посланник  
короля

Место для  
тайной  
личности Зверя



Жетоны Следов  
и карты  
Личности Зверя



Зверь



Жертвы



Карты  
деревень





# ПОДГОТОВКА

Игровое поле находится в центре стола.



Игрок, играющий за зверя, садится лицом к карте Жеводана и берет свой планшет, свою фигуру, 5 жетонов следов и маркер бродяги, 30 карт деревень, а также 5 карт личности зверя. Он берет все 25 капель крови.



Игроки следователи, распределяет четыре планшета и соответствующие им фигурки посланника короля, егеря, маркиза и епископа. Независимо от количества игроков, все четыре следователя должны быть сыграны. Они размещают 3 отряда драгунов под ячейкой лето и 3 под ячейкой весна на игровом поле. Затем они размещают 3 крестьянских ополчения под осенний и 3 под зимней ячейкой.

Перетасуйте и положите (лицевой стороной вниз) каждую стопку сезонных карт рядом с полем слева от их соответствующей ячейки.



## Начало

### Первая жертва (Весна 1764 г.)



1) Зверь выбирает из своих карт секретную личность, которую он хочет воплотить во время игры, и кладет ее лицевой стороной вниз в правом нижнем углу игрового поля (под шкатулкой). Она останется там на время игры. Остальные 4 карты личности хранятся рядом с планшетом зверя в закрытую.



2) Зверь тайно выбирает из 5 стартовых деревень (St Flour -1, Langeac-5, Chauchailles-11, Mende-24, и Les Hubacs-29) ту, через которую он войдет в Жеводан. Расположенные на периферии игрового поля, стартовые деревни можно определить по размазанным пятнам крови.

Он помещает соответствующую карту деревни лицевой стороной вниз в ячейку "Весна", расположенную в правом нижнем углу игрового поля.

3) Посоветовавшись друг с другом, следователи размещают фигурки своих персонажей в деревнях или деревушке по своему выбору. Несколько следователей могут собираться в одной деревне / деревушке.



4) Зверь показывает деревню, через которую он вступает в игру, перевернув карту деревни, выбранную в шаге 2, лицевой стороной вверх. Он располагает свою фигуру над соответствующей деревней.

Карта деревни остается в ячейке Весна на игровом поле. Зверь вернет ее в свою игру только через год, в начале следующей весны.



5) Если в этой деревне нет следователя, зверь достигает свою первую жертву и оставляет каплю крови на поле рядом с деревней.

Если в этой деревне присутствует следователь, зверь не достигает жертв.



Подготовка завершена.

Игра сможет начаться, начавшись летом 1764 года.

Декорации установлены, актеры собраны, теперь ужас обрушится на Жеводана...



## Игровой раунд

Каждый игровой раунд проходит одинаково и состоит из 4 последовательных игровых фаз.

Фаза 1-Сезоны

Фаза 2-Зверь

Фаза 3-Следователи

Фаза 4-Ужас

### Фаза 1-Сезоны

#### Раскрытие карты сезона



Следователи переворачивают первую карту из колоды событий текущего сезона и кладут ее лицевой стороной вверх на соответствующую ячейку сезона на игровом поле.

Примените эффекты карты на фазе, указанной в верхней части карты.

#### Назначьте подкрепление

В зависимости от текущего сезона следователи размещают в деревне по своему выбору либо отряд драгун, либо крестьянское ополчение.

Деревня может вместить только одно подкрепление.

Подкрепление не может быть размещено в деревушке.

После размещения драгуны и крестьяне остаются в игре до конца игры.



Зверь не достигает жертв ни в одной деревне, находящейся под защитой королевского драгуна.



Зверь достигает на одну жертву меньше в деревне, охраняемой крестьянским ополчением.



Если во время игры следователи забывают поставить подкрепление на поле, оно безвозвратно теряется.

### Фаза 2-Зверь

#### Сотрите следы



Зверь забирает жетон следов, который он использовал двумя сезонами ранее. Лето, если вы Зимой, Осенью, если вы Весной и так далее.

Таким образом, на игровом поле никогда не может быть 3 жетона следа одновременно.



Зверь забирает в свою колоду карту деревни, разыгранную годом ранее в том же сезоне. Другими словами, мы никогда не перекрываем одну карту деревни другой.

## Выберите, куда ударит зверь

Движение Зверя составляет максимум 4 лье и должно заканчиваться в Деревне. Он может пройти через Деревушку, но не может остановиться на ней. Зверь вынужден перемещаться как минимум на 1 лье за каждый игровой ход.



Зверь находит на поле Деревни, расположенные на расстоянии до 4 лье от его текущей позиции, а затем выбирает из них, куда она хочет попасть.

Он проверяет в своей колоде, что эта карта действительно доступна (если нет специального события, когда Зверю нельзя попасть в одно и то же место дважды в один и тот же год). Затем он кладет эту карту лицевой стороной вниз на ячейку текущего сезона.

Присутствие следователя, драгунов или крестьян никак не влияет на передвижение Зверя. Таким образом, он может пересечь или завершить свое путешествие в деревне, занятой следователем или подкреплением.

#### Оставляйте новые следы

Зверь выбирает из имеющихся у него жетонов ту, которым он хочет рискнуть в этом сезоне. Она кладет его слева от Только что сыгранной карты деревни лицевой стороной вниз или лицевой стороной вверх.



Использование жетона следов лицевой стороной вниз (сторона следа) не дает следователям никакой информации о личности, под которой вы действуете. С другой стороны, вы не пользуетесь силой этой личности.



Разыгрывание жетоны следов лицевой стороной вверх (сторона личности) сообщает следователям, под чьей личностью вы действуете. В свою очередь, вы получаете выгоду от силы этой личности (см. следующую страницу).





## Силы зверя



### Волчья стая

Позволяет зверю пройти еще две лье (максимум 6 перемещений).



### Хищный зверь

Позволяет зверю достигнуть еще одну жертву.



### Граф

Позволяет зверю игнорировать присутствие отряда драгунов.



### Дьявол

Позволяет зверю переместить следователя на 1 лье.



### Бродяга

Позволяет зверю достигнуть еще одну жертву, но только в пределах периметра не более 3 лье вокруг d'Auvers (3).



#### Сила всегда необязательна.

Таким образом, Зверь может блефовать, чтобы ввести Следователей в заблуждение. Например, раскрытие его личности как Графа не означает, что Зверь обязательно нападет на Деревню, охраняемую отрядом драгунов.

## Фаза 3-Следователи

Посоветовавшись друг с другом, следователи перемещают свои фигуры на 0, 1 или 2 лье или даже на 3 лье, если они перемещаются верхом (см. ниже).

Эти перемещения могут выполняться одно за другим или одновременно.

Следователи, в отличие от зверя, могут завершить свое движение на деревушке или даже решить не двигаться с места.

Следователи могут собираться в несколько человек в деревне или деревушке и могут находиться вместе с подкреплением (в случае деревни).

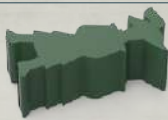


Если Сыщик переместился на 0, 1 или 2 лье. В дополнение к своей способности «Расследование» (см. стр. 7) он получает способность «Защита»: он не даст Зверю причинить какие-либо потери в этой Деревне.

### Поездка верхом



Решив совершить поездку верхом, следователь перемещается на 3 лье.



Он сохраняет свои способности к расследованию, но он не может защитить деревню, в которой заканчивает свой ход, от возможного нападения зверя! Положите фигурку следователя, который только что ехал верхом.

## Фаза 4-Ужас

### Зверь наносит удар !

Зверь показывает деревню, в которую он перемещается, перевернув свою карту лицевой стороной вверх и переместив свою фигуру на поле.



Если зверь ошибся и показал карту деревни, до которой он не смог добраться, он не двинется с места и не достигнет никаких жертв. Карта остается видимой, и следователи могут исследовать ее.

Количество лье, пройденных зверем за этот раунд, определяет количество его новых жертв.

**Число жертв всегда:**

**[ 5 ] - [ Посещенные места ]**

*(Пять жертв минус 1 за лье, пройденную Зверем во время его перемещения)*

Эта сумма может быть изменена некоторыми картами сезонов и некоторыми личностями зверя, если их жетон был разыгран лицевой стороной вверх.



Если в этой деревне находится следователь (который не ездил верхом), **зверь не достигает жертв.**



Если отряд драгунов окажется в этой деревне, **зверь не достигает жертв.**



Если в этой деревне находится крестьянское ополчение, **зверь достигает на одну жертву меньше.**



Зверь кладет столько же капель крови, сколько он только что убил, вокруг деревни, выбранной в **фазе II.**

### ПРИМЕР

Зверь начинает свой путь в Langeac. Она может отправиться в Auvers, La Besseyre, Prades, Saugues, Chanaille, Ruynes, Saint-Flour или Malzieu. Он выбирает Saugues и кладет соответствующую карту деревни на игровое поле лицевой стороной вниз. Затем он разыгрывает жетон следы лицевой стороной вниз. На фазе 4 (Ужас) раскрывается карта его деревни. Зверь находится на расстоянии 3 лье. Таким образом, в этот ход зверь достигнет 2 жертвы (5-3). Он поместит вокруг Saugues 2 капли крови, чтобы обозначить этих 2 новые жертвы.



Если бы в Saugues находилось крестьянское ополчение, зверь достиг бы на одну жертву меньше (5-3-1=1).



Если бы зверь разыграл жетон Хищный зверь лицевой стороной вверх, у зверя было бы 3 жертвы (на одну больше ; 5-3+1).



Если бы зверь разыграл жетон Волчья стая лицевой стороной вверх и отошел на 5 или 6 лье, он не достиг бы никаких жертв (5-5=0).





## Следователи ведут расследование!

Следователи могут попытаться раскрыть личность зверя, изучив следы, которые он оставляет.

### Проводится расследование:

Если зверь находится в деревне, где находится следователь.

Если следователь находится в деревне, на которую напали в предыдущем сезоне.

Покажите жетон следов, связанный с деревней (если он обращен лицевой стороной вниз).

Следователь получает этот жетон, если он соответствует одному из двух следов, которые он может идентифицировать.

**!** Каждый следователь может идентифицировать следы двух личностей зверя, указанные на его индивидуальном планшете.

**!** Расследование невозможно, если карта деревни или жетон следа исчезли в результате действия карты сезона.

### Последствия расследования:

Когда жетон следа захвачен, следователь спрашивает зверя, является ли это его настоящей личностью (личностью, которую он выбрал в начале игры и чья карта находится в правом нижнем углу поля).

Если это действительно его настоящая личность, игра немедленно заканчивается победой следователей: зверь опознан, тайна Жеводана раскрыта навсегда. В противном случае игра продолжается.

**Особый случай:** если это четвертый захваченный жетон, следователи идентифицируют зверя по умолчанию и также выигрывают игру.



**Внимание:** чтобы захватить жетон следов бродяги (который может быть идентифицирован всеми следователями), следователи должны идентифицировать его следы дважды (в двух разных деревнях).

Чтобы указать на первую идентификацию, следователи берут маркер бродяги.

Сезон уже закончился.

Переходите к следующему, повторяя эти 4 фазы игрового раунда.

## Конец игры

- Зверь немедленно выигрывает игру, как только убивает 25-ю жертву.
- Следователи немедленно выигрывают ее, если они захватывают жетон истинной личности зверя или если они захватывают остальные 4 жетона.
- По итогам двенадцатого игрового раунда:
  - Подсчитайте количество жертв, убитых зверем, и добавьте к этому количество жетонов личности, все еще находящихся в его распоряжении.
  - Если это число достигает 25, игра заканчивается вничью.
  - Если меньше, то выигрывают следователи.

## ПРИМЕР

Весной зверь нападает на Javols.

Но Маркиз предвидел это нападение и, воспользовавшись своим присутствием, организовал оборону деревни.

Зверь не достигает жертв.



Маркиз изучает следы, оставленные зверем во время этого неудавшегося нападения.

Он переворачивает жетон следа, это  Волчья стая.

Маркиз не может идентифицировать такие следы, но он сообщает Жану Шастелю.

Следующим летом следы еще не исчезли. Жан Шастель решает поехать верхом в Javols.

Когда зверь попадает в этом сезоне в Marvejols, Жан определяет природу следов в Javols и захватывает жетон следов Волчьей стаи.

Он спрашивает зверя:

«Это твоя настоящая личность?»

«Нет!» - отвечает зверь.

Затем Жан обращается к другим следователям:

«Я только что внимательно изучил следы, оставленные зверем на печальном месте преступления в Javols, и поверьте моему опыту, это ни в коем случае не вол, который мог совершить эти ужасы. Правда в другом месте.

«Мы должны выследить его и довести до конца, но круг возможностей сужается...»

## CRÉDITS

AUTEUR

Charlec

ILLUSTRATIONS

ann & seb

DIRECTION ARTISTIQUE  
& DESIGN GRAPHIQUE

Benjamin Treilhou

DÉVELOPPEMENT

Didier Jacobée & Thie ry Morange



Ce jeu est édité par Multivers

1 rue des Empereurs - 28200 Châteaudun - France

www.multivers.com

© Multivers 2022

Создано и разработано во Франции. Сделано в Европейском Союзе.

Benjamin Treilhou благодарит К. М. Alexander за предоставление его невероятных картографических кистей.

История не сохранила имен авторов двух старинных гравюр, использованных в этом буклете.



## Кто такой Жак Портефе?

Жаку исполнилось 13 лет, когда он вместе со своей группой друзей стал жертвой нападения зверя. Прислушиваясь только к своему мужеству и вместо того, чтобы убежать, Жак сталкивается со зверем и не дает ему схватить одного из своих товарищей, заставляя его отпустить. Зверь убегает. Жака считают героем, он описывает зверя и награждается Людовиком XV, который финансирует его образование.



### Тактические советы для следователей:

- Защищайте деревни, где зверь может нанести больше всего жертв.
- Выследите зверя как можно ближе, чтобы заставить его убежать.
- Расположите своих следователей на расстоянии не более 3 лье от деревень, в которые, по вашему мнению, собирается напасть зверь, чтобы вы могли провести расследование в следующем раунде.
- Ожидайте следующего раунд.

### Тактические советы для зверя:

- Оптимизируйте количество своих жертв (короткое перемещение).
- Удивите следователей своим пунктом назначения.
- Ослабьте петлю вокруг вашей позиции.
- Избегайте раскрывать жетон в непосредственной близости от следователя, который может его захватить.
- Ожидайте следующего раунда.

## Вариант (опытные игроки)

После нескольких игр и если вы хотите получить больший контроль над сезонами, мы советуем вам этот вариант правила.

Два сезона благоприятны для следователей, два других - для зверя. В этом варианте каждая сторона может выбрать 6 сезонных карт, которые будут разыгрываться в благоприятные для нее сезоны.



Сезоны, благоприятные для следователей - весна и лето.



Сезоны, благоприятные для зверя - осень и зима.

## Создание

Перед началом игры составьте колоду из 6 карт за сезон в соответствии со следующими правилами.

### Весенние Карты

- Следователи выбирают карту из колоды, которую держат в руке.
- Остальное они передают зверю, который сбрасывает одного из них.
- Продолжайте, пока у следователей не будет 3 карты на руках. Карты, сброшенные зверем, исключаются из колоды и кладутся обратно в коробку.

**Летние карты:** то же самое.

### Осенние карты

- Зверь выбирает карту из колоды, которую держит в руке.
- Остальное он передает следователям, которые сбрасывают одну из них.
- Продолжайте, пока у зверя не будет 3 карты на руках. Карты, сброшенные следователями, исключаются из колоды и кладутся обратно в коробку.

**Зимние карты:** то же самое.

## Отличие хода

Каждая сторона имеет доступ к картам, зарезервированные на этапе подготовки, и может просматривать их по своему усмотрению во время игры. Игра проходит так же, вплоть до мельчайших деталей, как и в начале каждой фазы сезона (Фаза 1), заинтересованная сторона выбирает сезонную карту для применения из тех, которые у нее есть на этот сезон.