



Moonlight Brewers

Triple Fermentation

Author : Franck Catoire & Alexandre Weiss

Illuminator : Vianney Carvalho

Rules edition : Faustine di Nota



MOONLIGHT BREWERS TRIPLE FERMENTATION

RÈGLES BETA v.0.9

Synopsis : ...Dans le Monastère de Lou-blanc, une nuit de pleine lune

C'est l'effervescence ! Vous n'avez que peu de temps. Il faut absolument nettoyer les cuves, récolter les ingrédients et partir à la chasse. Les créatures lycanthropes sont de sortie exclusivement cette nuit et vos moines ont besoin de leur ingrédient secret. Mais gare aux garous car les chasseurs pourraient vite se retrouver...chassés !

Ce soir ou jamais, l'un d'entre vous se dépassera afin de concocter le précieux breuvage. Pour espérer élaborer la meilleure recette, il faudra la respecter à la

lettre. Mais attention, la concurrence est rude et certains n'hésiteront pas à user de coups bas...

Moonlight Brewers Triple Fermentation est un jeu compétitif d'affrontement pour 3 à 6 joueurs dans lequel vous incarnez un moine trappiste ayant pour but ultime de brasser la meilleure bière. Pour ce faire, chacun devra cumuler le plus de Points de Goût (PG), équivalent de Points de Victoire, en fin de partie.

Attention ! Les règles suivantes sont susceptibles de faire l'objet de modifications, révisions et ajustements. N'hésitez pas à nous faire part de vos impressions, retours et suggestions concernant leur contenu.



MISE EN PLACE (EX. 4 JOUEURS)

1. Positionnez les 12 tuiles Lieux du Monastère comme indiqué ci-dessus, en respectant le placement de gauche à droite :

Ligne 1= Brasserie – Puits – Séchoir – Malterie

Ligne 2= Chapelle – Cloître – Boulangerie – Entrée Principale – Lisière

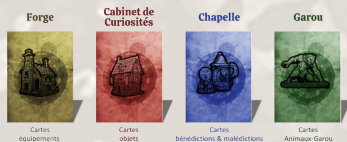
Ligne 3= Entrée Secondaire – Forge – Cabinet de Curiosités

Lors de vos prochaines parties, vous pourrez modifier la disposition des tuiles, soit selon vos préférences, soit en les plaçant aléatoirement.

2. Placez le plateau Garou Chasseur près du Monastère. Pour une 1ère partie, nous vous conseillons de jouer avec le « Loup-Garou ».

Déterminez la durée de la partie en posant un cube sur le numéro de la jauge de Bruit Collectif correspondant au nombre de joueurs (nb de joueurs +1 pour une partie plus longue).

3. Mélangez séparément chaque paquet de cartes Forge, Cabinet de Curiosités, Chapelle et Garou avant de les disposer à côté de leur tuile Lieux respective.



4. Prenez chacun un plateau joueur ainsi qu'une recette (pour une 1ère partie, commencez avec la recette « Bière

Blond de Luxe). Positionnez-la en bas à droite de votre plateau. Enfin choisissez votre moine en prenant la carte et le pion correspondant (=sa capsule).

5. (Nouveau) Placez les marqueurs en bois représentant les ingrédients à côté de leur tuiles respectives.

6. Déterminez le/la 1er(e) joueur(se).

CONCEPTS GÉNÉRAUX

Monastère de Loublonc

Le Monastère est composé de tuiles, chacune représentant un lieu qui donne la possibilité aux joueurs d'effectuer une action spécifique.

Les Portes

Sauf indication contraire, il y a toujours une porte située entre deux lieux (tuiles) adjacents orthogonalement. Aller de l'un à l'autre vous coûte des Points de Mouvement (PM).

!!Notez qu'il est impossible de se déplacer en diagonale !!

Dans certains cas (scénario, champ de force, compétence), un mur ou une porte fermée peuvent apparaître. Le passage est donc inutilisable pour la durée de l'effet.

Le Brassin

C'est la cuve dans laquelle votre moine brasse sa bière. Dans le jeu, le brassin représente la somme des ingrédients que vous y incorporez et est matérialisé par une carte recette.

Les Capsules

Vos moines sont représentés par des vignettes collées sur des capsules. Lorsque celle-ci est à l'endroit, face vignette visible, votre moine est considéré comme « debout ». En revanche, quand la capsule est retournée, face crans visibles, votre moine est « taclé/blessé/bourré ».

Blessures & Chutes de Bourré

Dans la partie, vos moines seront sujets à des blessures ainsi qu'à des chutes de bourré (rassurez-vous, c'est temporaire). Lorsque c'est le cas, retournez votre capsule. Il faudra dépenser 1PM pour remettre votre moine en position « debout ».

Notez que si vous vous retrouvez par terre mais que dans la même action, il vous reste 1PM, vous pouvez immédiatement vous relever.

Lorsque vous êtes à terre, vous ne pouvez ni faire d'action appliquée, ni méditer. Seul « se déplacer » et « action simple » sont possible puisque vous utilisez 1PM pour vous relever.

Équipement & Encombrement

Vous trouverez de quoi vous équiper à la Forge (armes/armures), au Cabinet de Curiosités (objets divers) ou encore à la Chapelle (bénédictions/malédiction).

Pour l'équipement, chaque moine est limité :

- 1 arme dans chaque main OU 1 arme à deux mains.
- 1 armure, 1 casque ET 1 paire de bottes
- 3 objets

Il n'y a pas de limite pour les bénédictions et malédiction.

Rigueur (RI)

La rigueur détermine la capacité d'un moine à suivre sa recette à la lettre (cf. Recettes & ingrédients). Plus un moine suit sa recette, plus il est considéré comme rigoureux et plus il gagnera des Points de Goût bonus.

Taux d'Alcoolémie (TA)

Le taux d'alcoolémie constitue l'état d'ébriété d'un moine, et donc sa capacité à mener à bien le brassage de sa bière.

Boire est indispensable pour vos moines, ne serait-ce que pour goûter leur recette, ou encore se donner du courage pour chasser le garou...et peut-être augmenter votre chance ? Mais attention à ne pas finir carpette !

Bruit

Cette notion est très importante car elle va à la fois rythmer les attaques de garous mais aussi déclencher la fin d'une phase. Il existe 2 types de Bruit dans Moonlight Brewers :

- le Bruit Individuel (BI) : bruit causé par chaque moine. Il dépend des actions entreprises à votre tour. Plus vous faites de bruit, plus vous avez de chances de provoquer une attaque de garou.

- le Bruit Collectif (BC) : bruit causé par l'ensemble des moines dans le Monastère. Il est indiqué par un numéro sur la jauge du plateau du Garou Chasseur et déclenche la fin d'une phase (cf. Phase de jeu).

Garous & Garou Chasseur

Le Monastère de Loupblonc est entouré par des hordes de garous, souvent aussi faibles que les moines, mais bien plus

terrifiants :

- Les Garous se trouvent dans les paquets de cartes vertes et représentent à la fois ceux qui vous attaquent à cause du bruit que vous causez (cf. Attaque de Garous) et ceux que vous chassez (action « piocher » dans les lieux « Entrée Principale » et « Entrée Secondaire »).

- Le Garou Chasseur = le grand ennemi de la partie, le boss final.

Attaque de Garous

Lorsque le BI d'un joueur arrive à « 6 », il se fait attaquer par un Garou et passe immédiatement son BI au minimum (généralement « 0 »). Puis, son voisin de gauche pioche une carte dans un des paquets verts et entame le combat en lançant les dés à la place du Garou. Le moine attaqué effectue aussi son lancer (1D6) pour le combattre :

- Si victoire du Garou (résultat dé(s) Garous > résultat dé(s) moine) = +1 blessure grave pour le moine. Ce dernier retourne sa capsule et augmente son BI de +1.

- Si défaite ou match nul du Garou = rien ne se passe.

Seul le moine impliqué risque une blessure grave. Un garou vaincu dans ce contexte ne vous rapporte pas de Points de Goût (les PGs des Garous sont gagnés uniquement en faisant une chasse).

Cas particulier : Si un moine est déjà à terre au moment de se faire attaquer par un Garou, ne piochez pas de carte. Le moine ne sait pas quelle bête féroce est venu le piétiner lâchement. Augmenter simplement le BI de +1.

COMMENT JOUER ?

Une partie de Moonlight Brewers se déroule en 4 phases représentant les 4 étapes de fabrication d'une bière. Au dénouement de ces 4 phases, vous affronterez le Garou Chasseur dans un combat ultime avant de compter les Points de Goût récoltés par chacun et de désigner le vainqueur.

I/PHASE DE JEU

- a) Recettes et Ingrédients
- b) Le Garou Chasseur
- c) Changement et Fin de Phase

II/TOUR DE JEU

a) Actions

- Action simple
- Action appliquée

b) Non-actions

- Se déplacer
- Méditer

III/FIN DE PARTIE

- a) Combat contre le Garou Chasseur
- b) Déterminer la meilleure bière

I/PHASE DE JEU

Une phase de jeu est déterminée par l'avancée de la jauge de Bruit Collectif (BC) sur le plateau du Garou Chasseur. Lorsque le BC atteint la case associée au nombre de joueurs, la phase prend fin.

Dans chacune des 4 phases, les moines effectuent des actions à tour de rôle (cf. II/TOUR DE JEU) et essaient de brasser la meilleure bière en respectant au mieux leur recette.

a) Recettes et Ingrédients

Pour brasser sa bière, un moine doit y incorporer des ingrédients qu'il récolte sur des tuiles lieux spécifiques :



l'EAU sur la tuile « Puits »

du BOIS dans la « Lisière »

du MALT dans la « Malterie »

du HOUBLON sur la tuile « Séchoir »

de la LEVURE à la « Boulangerie »

le Nettoyage de la cuve dans la « Braserie »

Ce n'est pas un ingrédient à proprement parlé mais dans un souci de simplification, nous l'appelons comme tel puisqu'il rentre dans le processus de fabrication de la bière.

Chaque moine se réfère donc à sa recette (ici la Bière Blonde de Luxe pour votre 1ère partie) pour savoir de quels ingrédients il a besoin. Comme vous pouvez le voir ci-dessous, à chaque phase est associée une récolte d'ingrédients spécifique.

Quelques règles à connaître :

- Un ingrédient ne peut être incorporé qu'en 1 seul exemplaire dans votre recette lors d'une même phase. De même si lors d'une même phase de jeu, vous souhaitez mettre un ingrédient déjà précédemment incorporé dans votre recette, alors rayez les PGs déjà inscrits et remplacez-les par les PGs du nouvel ingrédient (pas de cumul de PGs !).

Ex : Durant la Phase 1, j'ai récupéré de l'eau et je l'ai incorporé dans ma cuve pour un total de 1PG. Plus tard dans cette même phase, j'ai la possibilité à nouveau de récolter de l'eau mais qui me rapporte cette fois-ci 2PG. Dans ce cas, je procède donc à un « échange » en retirant le marqueur eau à 1PG et en mettant deux marqueurs eau à 1PG à la place (soit $1+1=2PG$), c'est-à-dire sur la case correspondant à « EAU » en phase 1.

- Un ingrédient ne peut être ajouté au brassin que pendant la phase correspondante ou pour une phase future, mais jamais pour une phase passée.



Bonus de
recette

visuels non
contractuels

Liste des
ingrédients
par phase

Phase

Rigueur

Ex: Phase 2, Je peux récolter et incorporer du bois dans ma recette. Mais je peux aussi choisir de récolter du bois en avance pour la phase 3. Je le signifie en plaçant un cube sur l'emplacement de « rigueur » de la phase 3 sur ma carte recette. Cela implique que je ne pourrai pas gagner de disque de rigueur en phase 3 (cf. disques de rigueur quelques lignes ci-dessous).

En revanche, en ce qui concerne l'ingrédient « eau » en phase 2, je ne peux que le récolter en avance pour la phase 4. Je n'ai pas le droit de le faire pour la phase 1 qui est déjà passée et validée.

- Il est important, mais pas obligatoire, de mettre tous les ingrédients d'une recette. S'il vous manque un ou plusieurs ingrédient(s), vous ne mettez tout simplement aucun marqueur sur la case correspondante de votre recette.

- Il est important, mais pas obligatoire, de suivre sa recette. Si vous réussissez à obtenir au moins 3 des 4 disques de rigueur sur votre recette (1 disque par phase), alors vous gagnez le bonus de PG indiqué en haut à droite de votre recette. Vous remportez un disque de rigueur lorsque vous réussissez à récolter et incorporer tous les ingrédients d'une phase PENDANT cette même phase (chaque disque de rigueur vous rapporte +2PG en fin de partie.

b) Le Garou Chasseur

Points de
Goût

Facteurs
d'énervement

Bruit
Collectif

Phases

Nombre de
moines

Bonus de
Combat



Effet spécial de la
phase

visuels non contractuels

Ordre préliminaire

Chaque Garou chasseur possède 3 facteurs d'énerverment. Dans notre cas, le Loup Garou s'énerve lorsqu'un « 6 » est lancé (sur n'importe quel jet), qu'un moine est blessé, bourré ou piétiné, ou qu'un moine se fait attaquer par un garou (6 sur la jauge de BI).

A chaque fois qu'un des facteurs d'énerverment du garou est déclenché, faites avancer le bruit collectif du monastère de « +1 ».

Plusieurs facteurs pouvant être déclenchés successivement, le Bruit Collectif (BC) n'a pas de limite quant à sa progression lors d'une même action. La seule limite étant qu'un bruit collectif ne peut pas être transposé d'une phase vers la phase suivante. En d'autres termes, si vous changez de phase, ignorez les BC éventuels qu'il restait à appliquer.

c) Changement et Fin de Phase

Lorsque le bruit collectif atteint le score déterminé par le nombre de joueur (ou N+1 pour une partie + longue) effectuez un changement de phase :

- Vérifiez que vous avez bien incorporé les ingrédients indiqués par la recette dans cette phase et placez éventuellement un disque rigueur sur la phase correspondante de votre recette (cf. Recettes et ingrédients). (Rappel : si vous aviez mis un cube parce que vous aviez mis un ingrédient lors d'une phase précédente, retirez le cube mais ne mettez pas de disque de rigueur).

- Faites glisser le cube phase sur le plateau garou d'un cran vers le bas.

- Appliquez l'effet spécial du Garou Chasseur pour la nouvelle phase et uniquement pendant cette phase.

Il y aura plusieurs Garous Chasseurs différents, chacun avec une combinaison de facteurs d'énerverment et de caractéristiques propres, afin de vous offrir plus de diversité dans vos parties.

Effets spéciaux du Loup-Garou

- Recruter : Placez un cube sur la 1ère case libre du Bruit Individuel (BI), généralement « 1 » pour la durée de cette phase.

- Haranguer : Tous les garous ont +1 aux jets de combat pour cette phase.

- Si vous étiez déjà à la phase « 4 », c'est la fin de partie, enclenchez le combat final (cf. III.FIN DE PARTIE)

II/ TOUR DE JEU

L'élément central de chaque moine est son plateau personnel

A tour de rôle, vous allez jouer une action qui devra obligatoirement être différente de celle jouée lors de votre tour précédent. Vous aurez le choix entre faire des actions ou des non-actions.

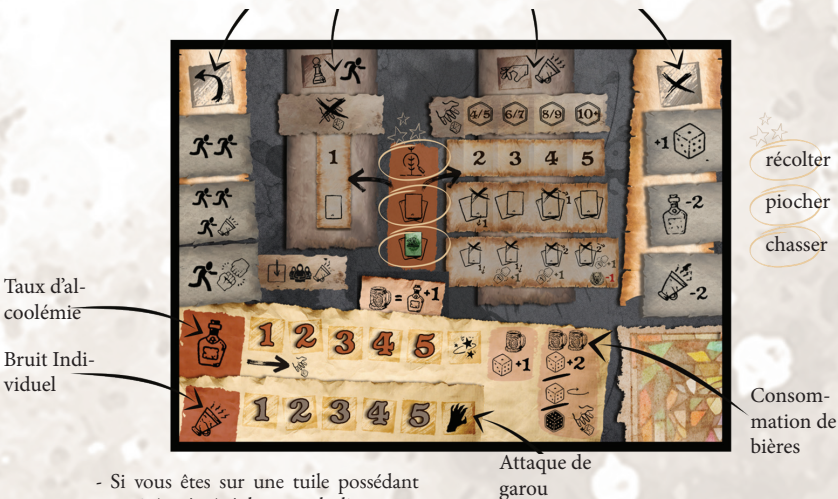
A) ACTIONS

Les actions permettent de récolter des ingrédients ou de piocher des cartes sur le plateau (*afin de vous équiper par exemple ou de partir à la chasse au garou*).

Action Simple

Ce choix vous permet de faire une action simple de récolte (récolter une ressource) OU de piocher (piocher une carte) et de vous déplacer (avant ou après l'action).

Se déplacer- Action Simple- Action Appliquée- Méditer



- Si vous êtes sur une tuile possédant cette icône à côté du nom du lieu, vous pouvez récolter la ressource indiquée sur cette tuile. Cette ressource vaut 1 PG. Prenez le jeton correspondant et placez-le sur votre plateau personnel.

- Si vous êtes sur une tuile possédant cette icône à côté du nom du lieu, vous pouvez piocher une carte du type indiqué sur cette tuile.

- Si vous êtes sur une tuile possédant cette icône à côté du nom du lieu, vous pouvez piocher une carte garou et effectuer une chasse. Prenez connaissance de la 1ère carte sur le dessus du paquet, c'est le garou que vous allez devoir affronter. Votre voisin de gauche effectue le lancer pour le garou et vous celui pour votre moine. Vous réussissez à récolter le sang du garou si le résultat de votre dé (+ vos bonus éventuels) est supérieur ou égal à celui du garou (+ bonus éventuels).

Gardez la carte à côté de votre plateau comme trophée jusqu'à la fin de la partie pour comptabiliser les PGs.

Action Appliquée

Ce choix vous permet de faire une action appliquée de récolte (récolter une ressource une valeur de PG dépendant d'un jet de dé) OU de pioche (piocher et conserver un certain nombre de cartes selon un jet de dé). Vous faites aussi du bruit, montez votre jauge de BI de +1.

- Si vous êtes sur une tuile possédant cette icône à côté du nom du lieu, vous pouvez récolter la ressource indiquée sur cette tuile. Lancez 1D6 et référez-vous au tableau du plateau joueur pour connaître la qualité de la ressource récoltée. Prenez le jeton ressource+PG

correspondant et ajoutez-le sur votre plateau personnel.

- Si vous êtes sur une tuile possédant cette icône à côté du nom du lieu, vous pouvez piocher un certain nombre de cartes du type indiqué sur cette tuile. Lancez 1D6 et référez-vous au tableau du plateau joueur pour connaître le nombre de cartes piochées et éventuellement défaussées.

- Si vous êtes sur une tuile possédant cette icône à côté du nom du lieu, vous pouvez piocher un certain nombre de cartes pour n'en choisir qu'une, c'est le Garou que vous allez affronter. Lancez 1D6 et référez-vous au tableau du plateau joueur pour connaître le nombre de cartes piochées et les éventuels bonus pour la chasse. Résolvez la chasse comme décrit dans l'action simple.

Notez qu'il est impossible de faire un mouvement dans l'Action Appliquée et que si vous faites 1-2-3 sur votre jet de dé (après modification), vous ne récolter/ni ne piocher rien. Mais n'ayez crainte, vous avez la possibilité de forcer votre chance (uniquement en action appliquée) en buvant des bières.

Boire des bières

Après avoir lancé votre dé et appliqué tous les modificateurs, vous pouvez décider de boire une ou deux bières. Chaque bière consommée vous donne un bonus de +1 à votre dé mais augmente également votre Taux d'Alcoolémie (TA) de +1.

Avec deux bières, vous pouvez relancer votre dé (et accepter le nouveau résultat) ; ou, si vous aviez obtenu un « 6 » au jet initial, lancer un second dé et addi-

tionner les résultats en y ajoutant les modificateurs éventuels. Bien sûr vous augmentez votre TA de +2.

Notez qu'il est impossible de boire plus de 2 bières lors d'une même action et de boire des bières pour améliorer un jet de dé lors d'un combat entre moine ou contre un garou.

Résistance à l'alcool

A chaque fois que vous augmentez votre TA de quelque manière que ce soit (même en dehors de votre tour), vous devez tester votre résistance à l'alcool. Lancez 1d6 :

- Si vous faites strictement plus que votre TA, rien ne se passe.

- Sinon, vous chutez à cause de l'alcool. Retournez alors votre capsule sur le dos (face crans visibles), augmentez votre BI de +1 et vérifiez si c'est un facteur d'énerverement du Garou Chasseur (spoiler alerte, dans l'exemple, c'est le cas !).

Si vous arrivez à TA=6, lancez quand même le dé pour l'énerverement éventuel du Garou Chasseur. Puis retournez la capsule de votre moine. A votre prochain tour, restez au sol et passez votre TA à « 5 ». Ce n'est qu'au tour suivant que vous pourrez vous relever en effectuant une « action » ou une « non-action » et en dépensant 1PM.

B) NON-ACTIONS

Les non-actions ne vous permettent pas de récolter ou de piocher des cartes sur le plateau. Mais de faire d'autres choses comme vous déplacer, combattre ou encore méditer.

Se déplacer

Ce choix vous permet de vous déplacer normalement, rapidement ou d'attaquer un autre moine. En aucun cas il ne vous permet de récolter une ressource ou de piocher une carte. Vous ne pouvez effectuer que l'une des 3 possibilités suivantes :

- Vous obtenez 2 Points de Mouvement (PM) et pouvez donc vous déplacer jusqu'à 2 tuiles.

- Vous obtenez 3 PM et pouvez donc vous déplacer jusqu'à 3 tuiles. En revanche, vous êtes plus bruyants que d'habitude, montez votre BI de +1.

- Vous obtenez 1 PM et pouvez donc vous déplacer jusqu'à 1 tuile. Vous avez aussi la possibilité d'attaquer un autre moine (avant ou après le déplacement) sur le lieu où vous vous trouvez.

Lors d'un combat entre moines, tous les moines présents dans la pièce montent leur BI de +1 (*les uns sont bruyants parce qu'ils se battent, les autres parce qu'ils les encouragent !*). Si cela déclenche une (ou plusieurs) attaques de Garous, terminez le combat en cours avant de gérer l'attaque de Garou.

Les moines impliqués dans le combat (celui qui attaque et celui qui est attaqué) lancent chacun 1D6 et ajoutent leurs éventuels bonus en combat. Le moine obtenant le résultat le plus élevé remporte le combat. Il gagne un bonus « Traquenard » qui est représenté par 1 marqueur bois spécifique et qui donne +1 au combat final qu'il place sur sa carte de moine. Puis il propulse son adversaire vaincu dans une salle adjacente. Ce dernier se retrouve par

terre (retourner son capsule face crans visibles) et subit un BI +1.

Si cela déclenche une attaque de Garou, ne piochez pas de carte Garou. Le moine à terre ne sait pas quelle bête est venue le piétiner. Augmenter simplement à nouveau son BI+1. Notez que l'on ne peut pas propulser un moine vaincu à travers une porte fermée (barricade, champ de force...).

En cas d'égalité sur le résultat final d'un combat entre moines, rien ne se passe et continuez la partie normalement.

Méditer

Ce choix vous permet de remettre vos idées en place, mais en aucun cas vous ne pouvez récolter ou piocher ou vous déplacer. Il y a 3 possibilités, vous ne pouvez en choisir qu'une :

- Se Concentrer : vous obtenez un dé supplémentaire que vous utiliserez lors de votre prochaine Action Appliquée. Vous lancerez alors deux dés et choisirez le résultat qui vous convient (attention, les deux dés peuvent potentiellement énerver le garou chasseur).

- Se Cacher : Baissez votre BI de -2. Notez qu'il est impossible de se cacher lorsque l'on a déjà BI=6 car vous vous êtes normalement déjà fait attaquer par un garou et votre jauge de BI s'est réinitialisée.

- Découvrir : Baissez votre TA de -2. Notez que de la même manière, il est impossible de découvrir lorsque l'on a déjà TA=6, vous avez normalement déjà fait une chute de bourré et passé un tour supplémentaire pour arriver à TA=5.

Attention ! Dans le cloître, que vous fassiez une Action Simple ou une Action Appliquée, vous augmentez le BC de +2.

III/FIN DE PARTIE

C'est l'heure du combat final ! Le Garou Chasseur attaque le monastère de Loublonc, plus aucune action ne peut être effectuée par les moines. Retournez toutes les capsules sur leur face « debout ».

A) COMBAT CONTRE LE GAROU CHASSEUR

Ordre préliminaire

Regardez l'ordre préliminaire du Garou sur son plateau. Chaque Garou Chasseur a quelque chose qui l'énerve vraiment plus que tout et dans notre cas (Loup-Garou), ce sont les moines rigoureux. Il va donc les attaquer les uns après les autres, en commençant par le moine avec le plus de rigueur jusqu'à celui qui en aura gagné le moins. *Départagez les égalités avec l'ordre de tour (le prochain qui aurait théoriquement joué sera attaqué en premier).*

Traquenard

Une fois l'ordre préliminaire établi, chaque moine possédant au moins un marqueur « Traquenard » va pouvoir prendre la parole et faire un choix :

Tendre un traquenard ou suivre l'ordre d'attaque du Garou Chasseur.

Faites les choix dans l'ordre en commençant par le moine ayant le plus de cubes « Traquenard » jusqu'à celui en ayant le moins (les égalités étant départagées par l'ordre de tour).

Le premier à se proclamer « Héros du Monastère » sera le premier à affronter le Garou Chasseur (doublant donc l'ordre préliminaire déterminé par le garou chasseur). Le second à se proclamer « Héros du Monastère » sera le second à l'affronter, et ainsi de suite.

Les moines qui ont fait le choix de respecter l'ordre préliminaire du Garou Chasseur conservent l'ordre initial modifié par les choix des Héros. C'est l'ordre final d'attaque du Garou Chasseur.

Ordre final du Garou Chasseur

Combattez chacun votre tour le Garou chasseur en respectant l'ordre d'attaque.

Lors de son 1er combat, le Garou possède son bonus de combat. Ici 1D6+3.

- Si le 1er moine le bat, alors la partie se termine immédiatement et le moine gagne les PGs indiqués sur le plateau du Garou Chasseur (Loup-Garou = 6PG)

- En cas d'égalité, le moine résiste mais ne parvient pas à vaincre le Garou Chasseur, on passe donc au moine suivant.

- Si le moine perd, il remet dans la réserve la moitié de ses disques de rigueur arrondi à l'inférieur (cf. a) Recettes et Ingrédients). Passez au moine suivant.

Lors du 2nd combat, le Garou possède son bonus de combat -1 (soit 1D6 +2). Et ses Points de Goûts baissent de 1.

- Si le 2nd moine le bat, la partie se termine et il gagne 5PG.

- En cas d'égalité, le moine résiste mais ne parvient pas à vaincre le Garou Chasseur, on passe au moine suivant.

- Si le 2nd moine perd, il remet dans

la réserve la moitié de ses disques de rigueur arrondi à l'inférieur. Passez au moine suivant.

Répéter l'opération jusqu'à ce que le Garou Chasseur soit vaincu ou qu'il ait affronté tous les moines au moins une fois.

B) DÉTERMINER LA MEILLEURE BIÈRE

Totalisez tous vos points :

1. Additionnez les PGs de vos jetons ingrédients
2. Soustrayez vos éventuels malus
3. Comptabilisez vos disques de rigueurs (1 disque rigueur = +2PG) et votre bonus de recette (si vous avez obtenu au moins 3 des 4 disques de rigueur)
4. Ajoutez les PGs des garous que vous avez vaincus
5. Ajoutez les PGs éventuels obtenus lors du combat contre le Garou Chasseur
6. Pour les moines qui n'ont aucun Garou dans leur bière, soustrayez 3PG au total.

Celui qui a le score le plus élevé remporte la partie. En cas de match nul, c'est le joueur qui aura obtenu le plus de PGs en battant des garous qui sera sacré vainqueur puisque sa bière aura un goût unique grâce au sang de lycanthrope. Si l'égalité persiste, c'est le moine qui aura la plus belle prise de chasse !

Évaluez maintenant la qualité de votre bière :

- . 0-4 PG : Imbuvable c'est de la p...
- . 5-8 PG : Rajoutez du sirop, c'est la bière des ferias...
- . 9-12 PG : Le minimum pour des moines trappistes.
- . 13-17 PG : Une bonne bière.
- . 18-22 PG : Bière qui remportera des concours.
- . 23-27 PG : Un cru exceptionnel !
- . 28+ PG : Nectar Divin !!!

 Houblon

 Bois

 Eau

 Malt

 Levure

 Nettoyage de cuve

 Action simple

 Action appliquée

 Se déplacer

 Méditer

 Soi-même

 Le moine situé à sa gauche

 Un autre moine

 Tous les autres moines

 1 main

 2 mains

 Armure

 Casque

 Bottes

 Objet

 Mouvement

 Bruit individuel

 Combat

 Lancer un dé

 Ajouter un dé

 Récolter

 Piocher

 Piocher une carte spéciale

 Boire une bière

 Taux d'alcoolémie

 Attaque de garou

 Pas/Défausse

 Ix 1 fois par partie

 Ph 1 fois par phase

 1 fois par action

 Chute de bourré

 Bruit collectif

 Moine à terre (et inversement)

 Téléporter

 Cube

 Dé

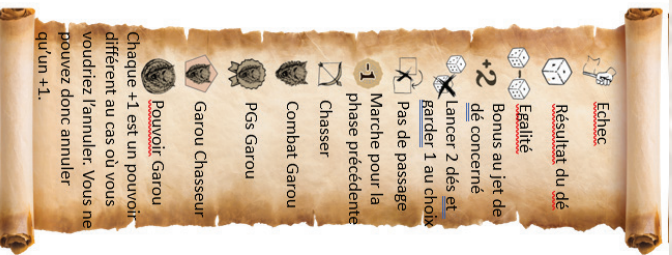
 Détruire

 Jouer un nouveau tour

 Poser un piège

 Relancer/Repiocher

 Réussite



Nom de la carte



Situation

Effets



Nom de la carte

Emplacement d'équipement

Situation

Effets

