

La Nuit du Chasseur

Matériel

- Un plateau de jeu hexagonal de 16 cases de rayon (+ case centrale)
- 4*4 fiches de personnages (4 Héros Type, 4 Gros Bras, 4 Scientifique, 4 Gamine)
- 4*4 pions personnages correspondants
- 16 pions « Chasseurs »
- 38 pions « Lapins Garous »
- 2 pions « points d'extraction »
- 1 gabarit « Bombe »
- 58 pions objets :
 - 4 pions « Arbre »
 - 4 pions « Bébé »
 - 4 pions « Brosse à dents »
 - 4 pions « Caisse »
 - 4 pions « Carotte »
 - 4 pions « Chaton »
 - 8 pions « Couteau »
 - 1 pion « Fusil de Chasseur »
 - 4 pions « Pistolet »
 - 1 pion « Radio militaire »
 - 4 pions « Rollers »
 - 4 pions « Vélo »
 - 8 pions « Veste en cuir »
 - 4 pions « Voiture »
- 56 cartes :
 - 2 cartes « AaaaAAHHH ! »
 - 2 cartes « Adrénaline »
 - 2 cartes « Allée étroite »
 - 4 cartes « Attention derrière toi ! »
 - 2 cartes « 5 mètres... 4 mètres... »
 - 1 carte « Courez ! »
 - 4 cartes « Heu, je suis là ... »
 - 2 cartes « Ils chassent ... »
 - 1 carte « Intervention Militaire »
 - 2 cartes « J'ai un plan »
 - 2 cartes « Mais comment ils font ? »
 - 4 cartes « Ne vous éloignez pas ! »
 - 1 carte « Ne va pas vers la lumière ! »
 - 2 cartes « Noooooooooon ! »
 - 11 cartes « Œuf de Pâ-Aaargh »
 - 2 cartes « Œuf de Pâques »
 - 4 cartes « Qu'est-ce que vous faites ici ? »

- 4 cartes « Renfort Chasseur »
- 4 cartes « T'es sur d'avoir fouillé ? »

But du Jeu

Un joueur joue les Lapins-garou, les autres jouent des humains.

- Le but du jeu des humains est de survivre. Pour cela, ils doivent atteindre la Radio Militaire afin de demander une intervention, doivent être plus nombreux que les créatures pour que les militaires ne larguent pas de bombes, et enfin doivent sauver plus d'individus de valeur que les autres joueurs.
- Le but du jeu des Lapins-garous est d'invoquer la Carotte Géante. Pour cela, ils doivent faire un maximum de morts afin d'être en supériorité numérique après la bombe, voire être les seuls en jeu.
- Le but du jeu des Chasseurs est d'éliminer toute trace vivante dans les environs. Dans ce cas, tout le monde perd.

Mise en place

Le joueur lapin prend un lapin pour chaque joueur humain. Chaque joueur humain prend les fiches personnages de sa couleur et les pions correspondants. Pour chaque joueur humain, on prend :

- 1 pion « Arbre »
- 1 pion « Bébé »
- 1 pion « Brosse à dents »
- 1 pion « Caisse »
- 1 pion « Carotte »
- 1 pion « Chaton »
- 2 pions « Couteau »
- 1 pion « Pistolet »
- 1 pion « Rollers »
- 1 pion « Vélo »
- 2 pions « Veste en cuir »
- 1 pion « Voiture »
- 1 pion « Chasseur »

On y ajoute encore la « Radio militaire » et le « Fusil de Chasseur ».

Pour simuler la panique initiale, les différents jetons (lapins, chasseurs, personnages, objets, radio militaire et fusil de chasseur) sont mis aléatoirement dans les zones correspondants au nombre de joueur :

- 2 joueurs (1 lapin et 1 humain) : zones grise et rouge
- 3 joueurs (1 lapin et 2 humains) : zones grise, rouge et orange
- 4 joueurs : zones grise, rouge, orange et jaune
- 5 joueurs : toutes les zones

Elles sont ensuite retournées face visible. Les lapins sont ensuite déplacés pour être à au moins 3 cases d'un humain.

La carte « Intervention militaire » est mise de côté, elle sera ajoutée dans le paquet quand la radio militaire aura été activée.

On prend les cartes « Œuf de Pâ-Aaargh » suivantes :

- 2 joueurs (1 lapin et 1 humain) : 3 cartes
- 3 joueurs (1 lapin et 2 humains) : 6 cartes
- 4 joueurs : 8 cartes
- 5 joueurs : toutes les cartes

On les mélange aux autres cartes et on place la pioche face cachée à côté du plateau. Chaque joueur humain pioche 2 cartes, en remettant les « Œufs de Pâ-Aaargh » dans la pioche.

Déroulement de la partie

Le dernier joueur à avoir mangé des carottes commence. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le jeu comporte 2 phases : Tout d'abord, les survivants vont tenter d'atteindre l'objet Radio Militaire pour appeler l'armée à la rescousse. Une fois que cela arrive, Le pion « Point d'extraction » est jeté sur le plateau et on met la carte « Intervention Militaire » dans la 2^e moitié du paquet.

Lorsque la carte « Intervention Militaire » est tirée, on regarde ensuite combien d'humains et combien de créatures (les chasseurs comptent comme des créatures) restent.

- Si les créatures sont en supériorité numérique, on lance la bombe (le gabarit « Bombe ») sur le « point d'extraction ». Tous les pions en dessous sont éliminés du jeu. Ceux qui sont déplacés par le souffle hors de la zone d'explosion restent en jeu. Si les lapins sont alors en supériorité numérique, ils gagnent la partie. Sinon, le joueur humain totalisant le plus de points de victoire avec ses survivants gagne.
- Si les humains sont en supériorité numérique, un hélicoptère se pose au « point d'extraction ». Cet hélico a (nombre de joueurs) places libres. Il repart une fois plein, ou quand il n'y a plus d'humains sur le plateau. La zone est ensuite rasée à l'artillerie. Le joueur totalisant le plus de points de victoire parmi les survivants hélicoptérés gagne la partie.

A tout moment, si le joueur lapin élimine tout le monde, il gagne la partie.

Tour de jeu Humain

Garde bien une chose en tête : on n'est pas là pour jouer les héros. On est là pour survivre, et on est là pour trouver de l'aide. Mais tu peux faire ta tête brulée si tu veux. File moi juste ton matos avant, on sait jamais, tu comprends...

Le tour d'un joueur humain se décompose en 4 phases, les 3 premières jouées par l'humain, la 4^e par le Lapin. NB : Un joueur ayant perdu tous ses survivants continue à jouer 1 chasseur par tour.

- 1) Mouvement, rencontre éventuelle et récupération éventuelle d'un objet pour 1 personnage
 - 2) Pioche de 1 carte
 - 3) Mouvement et rencontre éventuelle pour 1 chasseur
 - 4) Entrée en jeu éventuelle des nouveaux Lapins-Garous
-
- 1) Durant son tour de jeu, un joueur humain déplace l'un de ses survivants (voir Mouvement). Il effectue ses tests de Survie si nécessaire et récupère les objets qu'il croise si cela lui est possible.
 - 2) Une fois le déplacement effectué, le joueur pioche une carte. Si c'est un « œuf de Pâ-Aaargh » ou « l'intervention militaire », son effet est joué immédiatement. Sinon, le joueur la

met dans sa main. La taille limite de la main est de 5 cartes et Les cartes excédentes sont défaussées. Les cartes sont utilisables à tout moment, y compris pendant le tour d'un autre. On ne peut toutefois pas interrompre l'action d'un autre par une carte.

- 3) Enfin, le joueur déplace un Chasseur. En cas de rencontre avec un Lapin-Garou, il lance le dé. Si le chasseur rencontre des humains, les joueurs concernés font leurs Tests de Survie.
- 4) Les Lapins-Garous nouvellement créés sont lancés sur le plateau à la fin du tour du joueur Humain

Tour de jeu Lapin-Garou

Le tour du joueur Lapin-Garou se divise en 2 phases :

- 1) Mouvement, rencontre et objet pour TOUS les Lapins-Garou
 - 2) Les Lapins-Garou concernés sont jeté sur le plateau
-
- 1) Durant son tour de jeu, le joueur Lapin-Garou déplace tous ses pions.
En cas de rencontre avec des humains, les joueurs concernés font leurs tests de Survie.
En cas de rencontre avec des Chasseurs, c'est le joueur Lapin-Garou qui jette le dé.
En cas de rencontre avec des objets, ceux-ci sont automatiquement détruits
 - 2) Les Lapins-Garous nouvellement créés et ceux qui ont effectué une attaque sont lancés sur le plateau à la fin du tour du joueur Lapin-Garou.

Entrée en jeu d'un pion en cours de partie

Laisse-moi te résumer les choses : lorsqu'un Lapin-Garou attaque, il fait ça vite et mal. Il sort subitement de terre, tente d'attraper quelqu'un et disparaît dans un nouveau tunnel qu'il creuse instantanément. C'est pour ça qu'ils donnent l'impression d'apparaître et disparaître partout à la fois.

Et on ne sait pas ce qu'il se passe sous terre après, mais ce qu'on sait, c'est qu'on a affaire à une nouvelle bestiole après.

Les Chasseurs, c'est plus compliqué. Ils passent leur vie... quelque part, qui n'est pas notre monde et il ne leur suffit que d'un pas pour rejoindre notre monde. De quoi ? Le Pas-Chassé ? Petit rigolo... Une fois dans notre monde, ils ne peuvent en repartir que quand la menace lagomorphe a été éliminée.

Donc, en fait, y a que nous, les humains, pour être limités dans notre déplacement. Sauf intervention divine, comme tu dis. Heh.

Tout au long du jeu, lorsqu'un pion fera son entrée sur le plateau, le joueur concerné jettera le pion sur le plateau. Pour se faire, tout en restant assis, tendez votre bras au-dessus du plateau de jeu, le poing à une hauteur d'environ 30 centimètres, et lâchez le pion. Vous pouvez essayer de viser. Ne redéplacez pas des pions qui ont bougé à cause d'un pion jeté.

Humains

Garde bien à l'esprit quand tu vas lire les descriptions qui suivent qu'on parle en termes d'archétypes, qui prennent en compte ni l'âge, ni le sexe, ni même la quantité de muscles. J'ai déjà vu un petit bout de femme d'1m60 sauter à la gorge d'une de ces peluches disproportionnées et l'envoyer *ad patres*, tout comme j'ai vu un mec avec les bras de la taille de tes cuisses se planquer derrière elle en miaulant.

But

Un joueur humain doit avoir mis à l'abri un maximum de ses survivants, valant le plus de points possible, à la fin de la partie. Celle-ci n'arrive que quand la carte Intervention Militaire est tirée et que, soit l'hélico repart, soit la bombe a été lancée.

Caractéristiques

- Mouvement (M) : Le nombre de cases maximum que peut parcourir le personnage pendant un tour
- Capacité de Survie (S) : lorsqu'un humain rencontre une créature, il lance un dé et doit faire son score de survie ou plus pour ne pas mourir. Ce test s'appelle le Test de Survie.
- Capacité de Combat (C) : lorsqu'un humain rencontre une créature, on compare le résultat de son test de Survie à sa capacité de combat. Si son test de Survie est supérieur, il a tué la créature. Au début du jeu, seul le Gros Bras a une chance de tuer une créature. Il est possible de tuer une créature et de mourir malgré tout si le résultat du dé est supérieur à la capacité de Combat, mais inférieur à celle de Survie.
- Valeur en Points (Pts) : c'est la valeur du personnage en fin de partie.

Capacité spéciale

- Le Héros Type peut se sacrifier lorsqu'un autre personnage rate un jet de survie, quelle que soit la distance entre les deux.
- Le Gros Bras dispose d'une capacité de combat de 6+.
- Le Scientifique est toujours au-dessus d'une pile de personnages (sauf effet d'une carte spéciale)
- La Gamine est toujours en-dessous d'une pile de personnage (sauf effet d'une carte spéciale)

Test de Survie à plusieurs

Lorsque plusieurs humains sur la même case doivent faire un test de Survie, on effectue ces tests du plus haut sur la pile au plus bas sur la pile, jusqu'à ce qu'il y ait un mort, ou que chaque humain ait fait un test.

Objets

Si un humain passe ou arrive sur une case contenant un objet, il peut le prendre à condition de pouvoir l'équiper. Un personnage ne peut s'équiper d'un objet que si l'emplacement correspondant est vide sur la fiche du personnage. Les objets à usage unique peuvent ne pas être utilisés immédiatement.

Emplacement survie	Emplacement combat	Emplacement mouvement
Veste en cuir	Couteau	Rollers
Brosse à dents	Pistolet	Vélo
Chaton	Chaton	Chaton
Bébé	Bébé	Bébé
Carotte	Carotte	Carotte
Fusil de chasseur		

Le « fusil de chasseur » est compté à la fois comme un emplacement Survie **ET** un emplacement Combat.

La chasse aux Lapins

Si un humain décide d'attaquer un Lapin, ne parvient pas à le tuer, mais survit, le Lapin, surpris par ce comportement inhabituel chez un humain, préfère se replier temporairement. Il est sorti du plateau et reviendra à la fin du tour.

Chasseurs

On ne sait pas d'où ils viennent. On ne sait pas pourquoi ils détestent les Pelucheux à ce point. Ce qu'on sait, c'est qu'ils sont bons dans ce qu'ils font, et qu'ils ont tendance à écouter les humains. Mais comme tous bons chasseurs, si ça bouge, ils tirent. Et ça, c'est moins drôle pour nous.

Caractéristiques

- Mouvement (M) : Un Chasseur peut parcourir au maximum 3 cases pendant son tour.
- Capacité de Combat (C) : La Capacité de Combat d'un Chasseur n'intervient qu'en cas de rencontre avec un Lapin-Garou. Le joueur actif lance un dé représentant le combat entre les deux créatures. Sur un 1, les deux s'entretuent. Sur 2 ou 3, le Lapin-Garou tue le Chasseur. Sur 4-6, le Chasseur tue le Lapin-Garou

La Chasse

Les Chasseurs sont là pour empêcher à tout prix les Lapins-garous d'invoquer la Carotte Géante. Ils sont prêts à tout pour cela et considèrent que tout être vivant est un Lapin-Garou potentiel (à part eux, bien sur). De ce fait, s'ils rencontrent des humains lors de leur déplacement, ceux-ci devront effectuer un Test de Survie immédiatement. Les survivants peuvent se déplacer immédiatement de 2 cases.

Lapins-Garou

Autant quand ça te tient dans les mains et que c'est tout tremblant, c'est mignon, autant quand ça taquine les deux tonnes, que ça te transperce la planche de bois derrière laquelle tu te planquais comme si elle était pas là, ça l'est tout de suite beaucoup moins.

Et l'intervention a intérêt à être rapide, parce que sinon, on se retrouve avec une énorme carotte à la place du quartier, et beaucoup, beaucoup de mastodontes poilus avides de s'aiguiser les quenottes...

But

Les Lapins-Garou sont là pour invoquer la Carotte Géante. Pour se faire, il leur faut être le plus nombreux possible et avoir un maximum de sacrifices.

Caractéristiques

- Mouvement (M) : Un Lapin-Garou peut parcourir au maximum 3 cases pendant son tour.
- Capacité de Combat (C) : La Capacité de Combat d'un Lapin-Garou n'intervient qu'en cas de rencontre avec un Chasseur. Le joueur actif lance un dé représentant le combat entre les deux créatures. Sur un 1, les deux s'entretuent. Sur 2 ou 3, le Lapin-Garou tue le Chasseur. Sur 4-6, le Chasseur tue le Lapin-Garou

La chasse aux humains

Lorsqu'un Lapin-Garou rencontre des humains lors de son déplacement de 3 cases, tous les humains sur la case font un Test de Survie. Quel qu'en soit le résultat, le joueur Lapin-Garou

enlève le pion du Lapin-Garou du plateau qui rentrera à nouveau en jeu à la fin du tour (cf plus haut). Si un humain rate son Test de Survie suite à sa rencontre avec un Lapin-garou, un nouveau Lapin-Garou sera lui aussi jeté sur le plateau à la fin de son tour.

La chasse aux objets

Un Lapin-Garou qui rencontre un objet le dévore immédiatement pour garder ses incisives aiguisées. Si cet objet est la « radio militaire », le Lapin plante accidentellement ses incisives dans le bouton d'appel d'urgence. Tout se passe comme si un humain l'avait utilisée.

Objets

Les objets à usage unique ne sont utilisés qu'après que le dé ait été lancé, au choix du joueur.

- 1) **Couteau** (emplacement Combat) : la capacité de combat est améliorée de 1. Un 7+ devient un 6+, un 6+ devient un 5+
- 2) **Rollers** (emplacement Mouvement) : La capacité de Mouvement est augmentée de 1.
- 3) **Vélo** (emplacement Mouvement) : La capacité de Mouvement est augmentée de 1.
- 4) **Veste en Cuir** (emplacement Survie) : La capacité de Survie est augmentée de 1. Un 2+ devient un 1+, un 3+ devient un 2+.
- 5) **Arbre** : Il est impossible de passer par une case contenant un Arbre.
- 6) **Caisse** : Il est impossible de passer par une case contenant un Arbre.
- 7) **Chaton** (emplacement Survie) : La valeur du personnage en fin de partie augmente de 1.
- 8) **Bébé** (emplacement Survie) : La valeur du personnage en fin de partie augmente de 1.
- 9) **Carotte** (emplacement Survie) : La valeur du personnage en fin de partie augmente de 2. En contrepartie, sa capacité de Survie diminue de 1 (un 2+ devient un 3+)
- 10) **Pistolet** (emplacement Combat) : la capacité de combat est améliorée de 2. Un 7+ devient un 5+, un 6+ devient un 4+. Usage unique, l'objet est ensuite retiré du jeu. Fallait pas tirer n'importe comment dans la panique...
- 11) **Voiture** (emplacement Mouvement) : La capacité de Mouvement est améliorée de 2. Usage Unique. Fallait pas l'écraser dans un poteau dans la panique ...
- 12) **Brosse à dents** (emplacement Survie) : La capacité de Survie est augmentée de 2. Usage unique. Ils sont prêts à tout pour leurs quenottes.
- 13) **Fusil de Chasseur** (emplacement Survie ET Combat) : La capacité de Survie du personnage devient 2+, sa capacité de combat devient 4+. En contrepartie, les chasseurs doivent se rapprocher du personnage à chaque tour.

Carte

- 1) **AaaaAAHHH !** : Sacrifiez un de vos personnages. Tuez une créature.
- 2) **Adrénaline** : Déplacez un personnage d'une case.
- 3) **Allée étroite** : Votre prochain test de Survie est automatiquement réussi.
- 4) **Attention ! derrière toi !** : Relancez un test de Survie
- 5) **5 mètres... 4 mètres...** : Déplacez un Lapin-Garou jusqu'à une case occupée. Test de Survie immédiat.

- 6) **Courez !** : Déplacez un personnage de 2 cases.
- 7) **Heu, je suis là ...** : Déplacez un de vos personnages jusqu'à un de vos personnages.
- 8) **Ils chassent ...** : Déplacez un Chasseur jusqu'à un Lapin-Garou. Ils se battent immédiatement.
- 9) **Intervention Militaire** : Si il n'y a plus de créatures que d'humains, larguez la bombe sur le point d'extraction. Sinon, jusqu'à la fin du tour, un hélicoptère sauve les gens présents sur le point d'extraction.
- 10) **J'ai un plan** : Réorganisez la pile de survivants dans l'ordre de votre choix.
- 11) **Mais comment ils font ?** : Déplacez un Chasseur jusqu'à une case occupée. Test de Survie immédiat. S'il n'y a plus de chasseurs en jeu, faites entrer un chasseur sur le plateau
- 12) **Ne vous éloignez pas !** : Déplacez n'importe quel personnage jusqu'à un de vos personnages
- 13) **Ne va pas vers la lumière !** : Ressuscitez un personnage en le jetant sur le plateau
- 14) **Noooooooooon !** : Si vous ratez un test de Survie, sacrifiez n'importe quel autre personnage dans un rayon de 3 cases à la place.
- 15) **Œuf de Pâ-Aaargh** : Faites un test de Survie pour tous les personnages sur la case du personnage qui vient d'être joué. Si le test tue le Lapin-Garou, rien ne se passe. Même si tout le monde survit, rajoutez un nouveau Lapin-Garou : un malchanceux passait par là.
- 16) **Œuf de Pâques** : Récupérez un objet dévoré par un lapin et placez le sur le personnage que vous avez joué.
- 17) **Qu'est-ce que vous faites ici ?** : Déplacez n'importe quel personnage jusqu'à n'importe quel personnage
- 18) **Renfort Chasseur** : Jetez un nouveau Chasseur sur le plateau
- 19) **T'es sur d'avoir fouillé ?** : Piochez 2 cartes