

Ha les joies du camping entre amis... Rien de tel qu'un rapprochement avec la nature pour se relaxer... A peine avez-vous planté la dernière sardine, qu'un rugissement gronde. Des ours se ruent au milieu de vos tentes ! Qui survivra au carnage ? Qui servira de repas aux ours ?

### But du jeu :

BEARS ! Est un jeu de dés compétitif dans lequel les joueurs descendent des ours et s'échappent des tentes en constituant des paires de dés pour marquer des points. Les campeurs les plus audacieux peuvent aussi se contenter de dormir jusqu'à la fin de l'attaque ! Le premier à atteindre points remporte la partie.



### Matériel :

- 20 Dés Camp : Chacun présentant 2 faces différentes, une Ours et une Tente



- 20 Dés de Joueur : Chacun présentant 3 faces différentes, une Coureur, une Fusil et une Dormeur

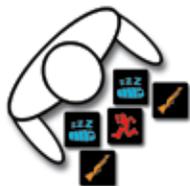


- Les règles
- 4 aides mémoires de marquage.



### Mise en Place :

Remettez 5 Dés de Joueur à chaque joueur et placez 5 Dés Camp par joueur au centre de la surface de jeu. (Exemple : Mise en place pour 4 joueurs)



### Setup for a 4-player game



20 Camp Dice  
(5 per player)



### Tour de jeu :

Jetez l'ensemble des Dés Camp. Tous les joueurs jettent ensuite simultanément leurs Dés de Joueur et tentent, le plus rapidement possible de les appairer avec des Dés Camp de manière à réaliser des les combinaisons valides suivantes :



Lorsque vous jouez gardez ces quelques règles additionnelles à l'esprit :

- Si un tour débute avec tous les Dés Camp sur la face Ours ou tous les Dés de Camp sur la face Ours, rejetez-les.
- On ne peut pas ramasser plus d'un Dé Camp à la fois.
- Les Dés de Joueurs peuvent être rejetés à la guise du joueur durant un tour.
- Une fois les dés appairés, ils ne peuvent être rejetés.

Les paires invalides sont :



## Terminer un Tour :

Un tour se termine immédiatement lorsqu'il n'y a plus que des Tentes ou des Ours sur la zone de jeu. Le joueur qui retire le dernier Ours ou la dernière Tente crie « Ours ! » Dès lors, plus aucun joueur ne peut continuer à prendre de Dé Camps.

### Plus de tente



### Plus d'ours



Si un joueur s'écrie « Ours ! » Alors que la condition requise expliquée ci-dessus n'est pas remplie, il a une pénalité d'un point.

## Marquage :

Les paires rapportent des points selon le barème suivant :

$$\text{Rifle} + \text{Ours} = 1 \text{ point}$$

$$\text{Coureur} + \text{Tente} = 2 \text{ points}$$

$$\text{ZZZ} + \text{Tente} = 5 \text{ points à condition qu'il ne reste plus d'ours sur le campement.}$$

$$\text{ZZZ} + \text{Tente} = -2 \text{ points s'il reste au moins un ours sur le campement.}$$

Les Dés de Joueurs qui ne sont pas appairés à la fin d'un tour ne rapportent pas de point.

Les Dés Camp en possession des joueurs qui ne sont pas appairés ou le sont mais dans des combinaisons qui ne sont pas valides font perdre 1 point chacun. Un score final peut être négatif.

## Exemple de marquage :

Voici les paires de Joel. Il ne reste plus d'ours sur le campement par conséquent, sa paire comprenant le Dormeur vaut 5 points. Le Dormeur qui n'a pas été appairé quant à lui, ne vaut rien. Par contre, Joel a malencontreusement pris un Ours supplémentaire qui lui coûte un point. Le total des ses points pour ce tour s'élève à 9.

$$\begin{array}{l} \text{Rifle} + \text{Ours} = 1 \\ \text{Coureur} + \text{Tente} = 2 \\ \text{ZZZ} = 0 \\ \text{Coureur} + \text{Tente} = 2 \\ \text{ZZZ} + \text{Tente} = 5 \\ \text{Ours} = -1 \end{array}$$

## Débuter un nouveau tour :

Tous les Dés Camp sont remis au centre de la zone de jeu. Chacun conserve ses Dés de Joueur.

## Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsqu'un joueur atteint 100 points. En cas d'égalité un nouveau tour est joué pour déterminer qui est le vainqueur. Pour cela jouez autant de tours supplémentaires que nécessaire.

## Règles alternatives :

**50 points :** pour une partie plus court jouez jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 50 points.

**Je n'ai pas besoin d'être plus rapide que l'ours, il faut juste que je sois plus rapide que toi :** Dans cette version du jeu, les paires de dés sont utili-

sés pour la survie pas pour marquer des points. La seule paire qui importe c'est le Coureur et la Tente. Aucune autre paire n'est prise en compte. A la fin de chaque tour, le joueur avec le moins de paire Tente-Coureur est éliminé. Éliminez 5 Dés Camps à Chaque élimination. En cas d'égalité, il n'y a pas d'élimination ce tout. Le But est d'être le dernier joueur en jeu.

## Credits

**Game Designer:** Anne-Marie De Witt

**Additional Development:** Justin De Witt

**Art and Graphic Design:** Justin De Witt  
Starting a New Round

**Concept Inspiration:** Colleen and Erin Foley

**Playtesters:** Ted Argo, Alex Barrett, Matt Benning, Ashley Burns, John Burns, Michael Dye, Edgar Fischer, Hector Flores, Jonathan Grabert, Andrew Hackard, Adam Hegemier,

Robert Hinton, Angie Kreuser, Beth Loubet, Joel Martin, Margaret Martin, Danya Oltmann, Jennifer Plummer, Jarred Prejean, Will Schoonover, Sarah Sparks, Chris Trevino, Lynn Wallschlaeger  
© 2011 Fireside Games, LLC. Bears! and all game and company logos and slogans are trademarks of Fireside Games, LLC. P.O. Box 152465, Austin, TX 78715. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without permission from the publisher. Please retain this information for future reference. For more information, visit [www.firesidegames.com](http://www.firesidegames.com).

**Traduction :** Nicolas GENGEMBRE (aka fox62) [mail. nicolas@aliceadsl.fr](mailto:nicolas@aliceadsl.fr)