

FIN D'UNE MANCHE

Les jetons Nourriture ne sont attribués qu'à la fin d'une manche.

Distribution des jetons Nourriture

1 personne a survécu :

Si une seule personne a survécu (les autres ont été dévorées), cette personne reçoit **2 jetons Nourriture**. Les autres ne reçoivent rien.

2 personnes ou plus ont survécu :

Les personnes ayant survécu additionnent la valeur des 3 animaux qu'elles ont joués. Distribuez les jetons *Nourriture* comme ceci :

- **1 jeton Nourriture** à chaque personne ayant survécu.
- **1 jeton Nourriture supplémentaire** à la personne avec le plus haut score. En cas d'égalité, chaque personne avec le plus haut score reçoit 1 jeton Nourriture supplémentaire.
- Les personnes qui ont été éliminées ne reçoivent rien.



Dès qu'une personne a collecté 5 jetons Nourriture ou plus, la partie se termine. Si ce n'est pas le cas, jouez une nouvelle manche. **Reprenez vos 5 cartes Animal en main**. Les personnes dévorées à la manche précédente reviennent dans la partie.

FIN DE LA PARTIE

La première personne à totaliser 5 jetons Nourriture ou plus remporte la partie. Si plusieurs personnes atteignent cet objectif avec le même nombre de jetons au même tour, continuez de jouer jusqu'à ce que quelqu'un ait strictement le plus grand nombre de jetons.

Exemple de décompte de fin de manche :

Félix a joué un Loup (2), un Hibou (4) et une Souris (5).
Son résultat est $2 + 4 + 5 = 11$ points.



Félix gagne
2 jetons Nourriture.



Axel a joué un Ours (1), un Lynx (3) et un Loup (2).
Il obtient donc $1 + 3 + 2 = 6$ points.



Axel reçoit
1 jeton Nourriture.



Suzie a joué un Ours (1), un Hibou (4) et une Souris (5).
Ce qui lui rapporte $1 + 4 + 5 = 10$ points.



Suzie reçoit
1 jeton Nourriture.



Zoé a joué une Souris (5), mais a été dévorée...



Zoé ne reçoit donc aucun jeton Nourriture.

PREY ANOTHER DAY

UN JEU DE BLUFF ET DE SURVIE

de Brett J. Gilbert & Matthew Dunstan illustré par Stéphane Escapa,
pour 2 à 5 joueurs dès 8 ans.

Les animaux de la forêt partent en chasse. Choisissez le bon moment pour vous nourrir. Prenez garde ! Vos adversaires sont cachés dans l'ombre et vous pourriez devenir leur proie !

MATÉRIEL

Ce livret de règles



25 cartes* Animal (5 séries de 5 cartes : 1 Ours, 1 Loup, 1 Lynx, 1 Hibou et 1 Souris)



5 cartes* Appel



25 jetons Nourriture

Auteurs : Brett J. Gilbert & Matthew Dunstan
Illustrations : Stéphane Escapa
Maquette et infographie : Cédric Michiels
Réalisation : Michael Schmitt

Edition : Lars Frauenrath, Andreas Langkamp, Kerstin Fricke
Support : Cyrill Callenius, Anton Torres
Localisation France : Matthieu Clamot, Damien Falkouska, Julien Serre

EDITION
SPIELWIESE



Tous droits réservés. La reproduction ou la publication des instructions, du matériel ou des illustrations n'est possible qu'avec une autorisation préalable.

BUT DU JEU

La première personne à cumuler 5 jetons **Nourriture** remporte la partie.

MISE EN PLACE

- Posez une carte Appel devant vous (en guise de rappel) et prenez une série de cartes Animal en main : Ours, Loup, Lynx, Hibou et Souris.
- Placez tous les jetons Nourriture au centre de la table pour constituer la réserve.



APERÇU

La partie se déroule en plusieurs manches. Au cours d'une manche, il y aura au minimum 1 chasse et au maximum 3 chasses. Chaque chasse se déroule en 3 étapes :

1. Choix d'un animal

2. Appel

3. Fin de la chasse

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

1. Choix d'un animal

Choisissez 1 carte Animal de votre main et posez-la devant vous, **face cachée**. Si vous vous faites dévorer au cours d'une manche (voir 2. Appel), vous êtes éliminé de cette manche. Vous ne choisirez donc plus de carte Animal durant cette manche.

Exemple : Suzie, Félix, Zoé et Axel sont en train de jouer une manche. Axel se fait dévorer pendant la 2ème chasse. Il est donc éliminé et ne jouera pas la 3ème chasse. Après la 3ème chasse, la manche prendra fin et une nouvelle débutera. Axel reviendra alors dans la partie.

2. Appel

Un des joueurs lit sa carte Appel et appelle l'animal avec le chiffre le plus bas, c'est-à-dire l'Ours en premier.

Les personnes ayant joué l'animal appelé retournent leur carte.

Important : La personne qui appelle les animaux retourne sa propre carte lorsqu'elle appelle l'animal qu'elle a joué.

Aucun animal n'est révélé :

Rien ne se passe.

Exactement 1 animal est révélé :

Vous êtes le seul prédateur : la chasse commence !

La personne qui a révélé son animal peut chasser 1 autre animal. Pour chasser, nommez un animal avec un chiffre plus élevé. Ainsi, l'Ours peut chasser le Lynx, le Hibou ou la Souris. Le Lynx ne peut choisir qu'entre le Hibou ou la Souris.

Les personnes qui ont joué l'animal chassé **doivent** alors le révéler. Cet animal a été dévoré, ce qui signifie l'élimination pour cette manche. Afin d'indiquer votre élimination de la manche, posez vos cartes restantes faces cachées devant vous, à côté de la carte jouée.

L'animal que vous avez joué reste visible devant vous.

Exemple : Suzie est la seule à avoir joué un Ours. Elle décide de chasser les Hiboux et les appelle. Félix et Zoé ont joué leur Hibou et le révèlent. Leur animal a été dévoré, la manche est terminée pour eux. Suzie laisse la carte de l'Ours qu'elle a jouée face visible devant elle.



Au moins 2 animaux sont révélés :

Le temps de se décider qui pourra chasser, les proies se sont réfugiées dans leur abri.

Les joueurs se neutralisent et ne dévorent rien. Mais au moins, ils ont survécu à cette chasse ! Laissez la carte que vous avez jouée visible devant vous.



Appelez ensuite l'animal avec le chiffre le plus bas suivant : le Loup après l'Ours... Continuez d'appeler les animaux dans l'ordre jusqu'à ce que toutes les cartes choisies aient été révélées.

La personne qui effectue l'appel change dans le sens des aiguilles d'une montre à chaque chasse.

3. Fin de la chasse

Après chaque chasse, vérifiez :

Encore une chasse ?

Plusieurs personnes ont survécu et ce n'était **pas la 3ème chasse** ? Alors, les personnes survivantes participent à une nouvelle chasse.

Important : Les cartes Animal jouées restent visibles devant vous. Il ne vous reste à disposition que les cartes encore dans votre main.

Fin de la manche ?

• Il reste **exactement 1 personne** à avoir survécu à la chasse ? La manche se termine immédiatement. Distribuez les jetons Nourriture.

OU

• Il s'agissait de la **3ème chasse** ? La manche se termine immédiatement. Distribuez les jetons Nourriture.