

Un jeu pour 3 à 5 joueurs, âgés de 8 ans et plus
Durée: 30 minutes

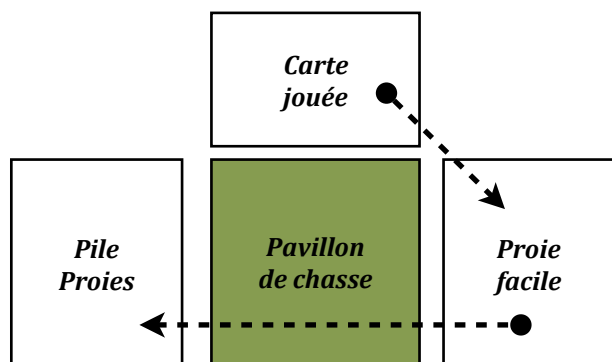
Aperçu

Jouez vos cartes intelligemment afin de capturer de précieuses proies. Mais soyez prudent! Vos collègues chasseurs pourraient être tentés de vous les voler, ou mettre fin prématurément à la chasse. A la fin de la journée, les proies capturées vous rapporteront des points, mais les chasseurs attrapés durant la fermeture de la saison et les cartes qui vous resteront en main réduiront votre score.

Matériel

- 5 séries de cartes, une pour chaque joueur (1 chasseur, 2 loups, 3 lapins, 3 carottes, 1 chasse interdite / carotte - cette carte montre deux loups et deux carottes)
- 5 cartes Pavillon de chasse, une pour chaque joueur
- 1 carte "La chasse démarre ici" - la carte montre la couverture de la boîte sur ses deux faces
- en plus, vous aurez besoin d'un crayon et d'une feuille de papier pour marquer les scores

Remarque: Les cartes Pavillon de Chasse vous aident à organiser vos cartes durant la partie. Les cartes sont placées face cachée dans la zone au-dessus du pavillon. "Les proies faciles" sont gardées à droite du pavillon et la pile de proies est placée à gauche.



But du jeu

Le joueur qui marque le plus de points après quatre jours de chasse gagne. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a marqué le plus de points durant une journée de chasse gagne. S'il y a encore égalité, tous les joueurs gagnent.

Fin de la partie

La partie se termine après quatre jours de chasse.

Au début de la partie

Chaque joueur prend une série de cartes et une carte Pavillon de chasse. Placez, devant vous, la carte Pavillon avec sa face "4" cachée. Prenez vos cartes et débutez la première manche d'un jour de chasse.

Déroulement d'une manche

Chaque joueur choisit une carte de sa main et la joue face cachée au-dessus de son pavillon. Quand tous les joueurs ont sélectionné leur carte, il la révèle simultanément. Ensuite, les cartes sont traitées comme décrit plus loin dans "Séquence des effets des cartes".

Fin d'un jour de chasse

Quand il y a au moins un joueur qui n'a plus de carte en main, le jour de chasse se termine et les points sont comptabilisés.

Décompte à la fin d'un jour de chasse

Les carottes, lapins et loups dans votre pile Proies vous rapportent la valeur indiquée sur la carte. Un chasseur dans votre pile Proie et les cartes qu'il vous reste en main rapportent des points négatifs. Un chasseur placé sous votre pavillon ne rapporte rien. Les chasseurs capturés durant l'interdiction de chasse rapporte 4 points.

	Pile Proies	Carte en main
Chasseur	-4	-4
Loup	4	-4
Lapin	2	-2
Carotte	1	-1
Chasse Interdite	1	-1

Séquence des effets des cartes

1. CHASSE INTERDITE

S'il y a au moins une carte Chasse Interdite et une ou plusieurs cartes Chasseur en jeu durant cette manche, tous les joueurs qui ont joué une carte Chasseur, la place face cachée dans leur pile Proies (à gauche du pavillon de chasse) et tous les joueurs qui ont joué une carte Chasse Interdite retournent leur pavillon de chasse sur sa face "4".

2. CHASSEURS

S'il n'y a pas de cartes Chasse Interdite, alors les chasseurs en jeu ont une chance de capturer des loups. Les chasseurs sont résolus dans le sens horaire en commençant par le joueur qui a la carte "La chasse démarre ici". Quand c'est au tour d'un joueur de résoudre son chasseur, il prend la première carte Loup disponible dans le sens horaire en partant de lui et la place face cachée dans sa pile Proies. S'il y a deux loups sur un pavillon (un loup joué et un loup dans la zone "Proie Facile", le loup de la zone "Proie Facile" est considéré comme plus proche. Le joueur reprend ensuite sa carte Chasseur en main. Si c'est au tour d'un joueur de résoudre son chasseur et qu'il n'y a plus de loup en jeu, ce joueur doit placer son chasseur sous son pavillon de chasse.

3. LOUPS

Les loups qui sont toujours en jeu ont maintenant une chance de capturer des lapins. Les loups sont résolus dans le sens horaire en commençant par le joueur qui a la carte "La chasse démarre ici". Quand c'est au tour d'un joueur de résoudre son loup, il prend la première carte Lapin disponible dans le sens horaire en partant de lui et la place face cachée dans sa pile Proies. S'il y a deux lapins sur un pavillon (un lapin joué et un lapin dans la zone "Proie Facile", le lapin de la zone "Proie Facile" est considéré comme plus proche. Il tourne ensuite son loup de 90°, pour indiquer qu'il a été résolu. Si c'est au tour d'un joueur de résoudre son loup et qu'il n'y a plus de lapin en jeu, ce joueur reprend son loup en main.
Cas spécial: Si tous les joueurs ont choisi un loup et qu'aucun lapin n'a été capturé, les loups restent où ils sont - ne les reprenez pas en main.

4. LAPINS

Les lapins qui sont toujours en jeu ont maintenant une chance de manger des carottes (les cartes Chasse Interdite sont considérées comme des carottes durant cette phase). Les lapins sont résolus dans le sens horaire en commençant par le joueur qui a la carte "La chasse démarre ici". Quand c'est au tour d'un joueur de résoudre son lapin, il prend la première carte Carotte disponible dans le sens horaire en partant de lui et la place face cachée dans sa pile Proies. S'il y a deux carottes sur un pavillon (une carotte jouée et une carotte dans la zone "Proie Facile", la carotte de la zone "Proie Facile" est considérée comme plus proche. Il tourne ensuite son lapin de 90°, pour indiquer qu'il a été résolu. Si c'est au tour d'un joueur de résoudre son lapin et qu'il n'y a plus de carotte en jeu, ce joueur reprend son lapin en main.
Cas spécial: Si tous les joueurs ont choisi un lapin et qu'aucune carotte n'a été mangée, les lapins restent où ils sont - ne les reprenez pas en main.

Remarque: Les joueurs ne peuvent pas capturer/manger des cartes de leur propre zone "Proie Facile".

Exemple: Michael a joué son loup. Il reste seulement un lapin qui est dans la zone "Proie Facile" de Michael. Le loup ne peut pas capturer le lapin et par conséquent retourne dans la main de Michael.

A la fin d'une manche

1. Toutes les cartes dans la zone "Proie Facile" sont placées face cachée sur la pile Proies de chaque joueur.
2. Les cartes au-dessus des pavillons des joueurs sont placées face visible dans la zone "Proie Facile" de chaque joueur.
3. La carte "La chasse démarre ici" est donnée à son voisin de gauche.
4. Tous les joueurs qui ont encore des cartes en main débutent une nouvelle manche. Si au moins un joueur n'a plus de cartes en main alors le jour de chasse est terminé.

A la fin d'un jour de chasse

1. Tous les joueurs déplacent les cartes de leur zone "Proie Facile" sur leur pile Proies.
2. Les points sont comptabilisés sur base du tableau des décomptes et sont notés sur une feuille de papier.
3. Si c'est la fin du quatrième jour de chasse, la partie est terminée. Aussi non, un nouveau jour de chasse débute.

Remerciements !

Auteur: Stefan Zlatintsis

Développement: Helge Landmesser, Jörg Weseloh et Stefan Zlatintsis

Illustration: Tu Peishu

Mise en page: Willi Wortmann

Nous remercions tous les joueurs qui ont passé du temps sur les tests de notre prototype.

Remerciement spécial à Jörg Scwerdtner pour son idée de "Fermeture de la chasse".

Un grand merci à Mike Bialecki pour sa traduction des règles en anglais et à Nils Ropertz pour sa relecture des règles allemandes.

(C) Smiling Monster Games, 2011

Traduction Française - v1.0

LudiGame

<http://www.ludigaume.net>

Mon Petit LudiGame

<http://monpetit.ludigaume.be>

