

Eat me, if you can.

Aperçu du jeu

Le petit chaperon rouge et la famille des trois petits cochons vivaient paisiblement dans le village. Mais un jour apparut un loup affamé qui désirait plus que tout dévorer quelqu'un.

Ils risquaient tous de se faire dévorer ! Ils décidèrent donc de piéger le loup pour se débarrasser de lui.

Contenu

Cartes Personnage (6 cartes de 4 sortes différentes)

Le petit cochon	1 point	3 cartes
La maman cochon	2 points	1 carte
Le petit chaperon rouge	3 points	1 carte
Le loup affamé		1 carte



Carte Maison (10 cartes de 2 sortes différentes)

Bonne Nuit

5 cartes



Piège

5 cartes



Billes

Bille Rouge

Bille en Verre

5 points X 6

1 point X 24

Dans « Eat me if you can. » le joueur qui joue le loup essaye de manger un des autres joueurs pour marquer des points. Dans le même temps, le joueur pris en chasse par le loup, peut lui aussi gagner des points en réussissant à piéger le loup. Vous ne pouvez marquer des points que lorsque le loup vous attaque et que votre carte maison est un « piège ». Si votre carte maison était un piège, et que le loup décide d'attaquer quelqu'un d'autre, vous ne marquez pas de points.

Si vous pensez que vous ne serez pas celui qui sera attaqué, vous pouvez aussi choisir la carte « Bonne Nuit », ce qui vous permettra de marquer des points si vous n'avez pas été mangé par le loup.

Le but du jeu est de marquer 10 points en premier, tout en échangeant les personnages.

Préparation

Placer les billes au centre du jeu.

Le nombre de cartes utilisées dans le jeu dépend du nombre de joueurs.

➤ Lors d'une partie à 6 joueurs
Utilisez toutes les cartes personnage.

➤ Lors d'une partie à 5 joueurs.
Utilisez 2 petits cochon, la Maman cochon, le petit chaperon rouge et le loup affamé.

➤ Lors d'une partie à 4 joueurs.
Utilisez 1 petit cochon, la Maman cochon, le petit chaperon rouge et le loup affamé.

*Remettez les cartes inutilisées dans la boîte. Mélangez les cartes personnage et distribuez-les, faces visibles, une à chaque joueur.

Tour de jeu

Phases de jeu

1. Au début de leur tour, les joueurs, à l'exception du loup affamé, ont le choix de prendre une carte « Bonne Nuit » ou une carte « Piège ».

Choisissez « Bonne Nuit » si vous pensez que vous n'allez pas être attaqué par le loup. Ou choisissez « Piège » si vous vous attendez à une attaque de sa part.

2. Après avoir choisi entre « Bonne Nuit » ou « Piège », placez votre carte face cachée, sur votre carte personnage.

Après que tous les joueurs (sauf le loup) aient choisi leur carte « Maison », c'est maintenant au tour du joueur qui a le loup de jouer.

Le loup décide qui il va manger (vous devez deviner qui a joué une carte « Bonne Nuit »).

Après avoir choisi votre cible, retournez la carte « Maison » de ce joueur.

- Si la carte retournée était une carte « Piège »

Le loup a subi une contre-attaque, et il a été incapable de manger le joueur ciblé. Le joueur qui a contre-attaqué le loup reçoit une bille/des billes dont la valeur correspond au nombre de points de son personnage.

Le petit cochon marque 1 point, la Maman cochon marque 2 points et le petit chaperon rouge marque 3 points.

Le joueur qui a le loup perd une bille d'une valeur qui correspond à la valeur du personnage ciblé (on ne passe jamais en valeur négative, on reste à zéro).

- Si la carte retournée était une carte « Bonne Nuit ».

Le loup réussit à manger le joueur ciblé. Le loup gagne une bille/des billes dont la valeur correspond au nombre de points du personnage ciblé.

Le joueur qui a été mangé perd ses billes en fonction du nombre de points de son personnage (on ne passe jamais en valeur négative, on reste à zéro).

3. Maintenant les joueurs qui n'ont pas été pris pour cible par le loup dans la phase 2 retournent leur carte « Maison » face visible.

- Si la carte retournée était un piège, alors vous ne gagnez pas ni ne perdez de points.

- Si la carte retournée était une carte Bonne Nuit, alors vous marquez un nombre de points qui correspond au nombre de points de votre personnage.

Le petit cochon marque 1 point, la Maman cochon marque 2 points et le petit chaperon rouge marque 3 points.

Après avoir terminé la phase 3, un joueur qui a perdu une bille (soit après avoir été mangé, soit suite à une contre-attaque) récupère toutes les cartes personnages des joueurs, il les redistribue à nouveau (Le joueur choisira à qui donner quel personnage).

Après avoir redistribué les personnages, recommencez le jeu à partir de la première phase.

Continuez à effectuer les phases 1 à 4 jusqu'à ce qu'un joueur atteigne les 10 points.

Conseils

- Les joueurs (sauf le loup) peuvent parler et bluffer librement sur le choix qu'ils ont fait.
- Si plus d'un joueur ont été capables d'atteindre les 10 points en même temps, le gagnant est choisi selon les règles suivantes :

A) Le gagnant est celui qui a marqué des points en tendant une embuscade.

B) Si plusieurs joueurs ont gagné en même temps grâce à une carte « Bonne Nuit », le gagnant est le joueur qui est le plus proche du loup dans le sens horaire.

Remerciements particuliers

Spiel Embryo, 77Spiele, pomko, Skype de Jinroh, Circle KENTAIKI, Suoh(Gohans), Tarokichi, Chicken dice games, Bo-kai, Shinoharayugi Juko, Jusshiki Gameworks, Nishide Asuka, Nama, kei, Kyochi, Keyama

Développement

Conçu par Kunpu. (<http://kunpu.maniax.to>)

Éditeur : Junichi Sato

Conception Graphique CTR

Illustrateur 152°

Traduction française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant

Attention

- Ce jeu contient des petits éléments, comme les billes ; gardez-les hors de portée des petits enfants pour éviter qu'ils les avalent accidentellement.
- Gardez le contenu de ce jeu hors des endroits à fortes températures ou avec un fort taux d'humidité, car la qualité du contenu pourrait être altérée.
- Ne jamais placer près du feu, car c'est inflammable.