

# Animals Frightening Night !

« Cocoricooo !! » Le silence de la nuit vient d'être brisé par le cri du coq qui avertit tous les animaux que le grand léchant loup et le rusé renard se sont introduits dans la ferme ! Enfuyez-vous pour sauver votre vie avant qu'ils ne viennent vous prendre ! Mais dans la noirceur de cette nuit profonde, saurez-vous trouver un moyen de survivre ?

## Contenu

Tuiles des animaux x14

- |                                  |   |         |
|----------------------------------|---|---------|
| - Phase d'activation de l'animal | - Animaux utilisés dans toutes les parties              |         |
|                                  | - Animaux utilisés avec un nombre spécifique de joueurs |         |
| - Illustration de l'animal       | - Espèce de l'animal                                    | - Ferme |
|                                  | Ferme / Forêt   | - Forêt |
| - Nom de l'animal                | - Nombre de l'animal                                    |         |

Jetons des animaux x14

Jetons de point de victoire x73

1 PV x52    5 PV x11    10 PV x10

Les jetons des animaux sont utilisés pour rappeler aux joueurs quels animaux sont utilisés dans la partie en cours.

- Caché / révélé
- Tuile de manche x1
- Jeton de coq x1

La partie se joue en un certain nombre de manches, jusqu'à ce que la condition de fin de partie soit déclenchée. À l'exception de la mise en place initiale, les joueurs joueront les étapes « Mise en place de la manche » et les « 5 Phases de la manche » à chaque manche.

## Mise en place initiale

1. Prenez les tuiles de coq, de loup et de renard. Ces trois animaux sont utilisés dans TOUTES les parties.
2. Selon le nombre de joueurs, choisissez un nombre de tuiles des animaux pour que le nombre de tuiles utilisées soit égal au « nombre de joueur + 2 » pour toute la partie. Par exemple, choisissez 3 tuiles (en plus du coq, du loup et du renard) pour un total de 6 dans une partie à 4 joueurs.

*Remarque : Après vous être habitué aux règles et aux capacités des différents animaux, vous pouvez choisir les tuiles des animaux en ne tenant pas compte du nombre de joueurs conseillé.*

3. Prenez les jetons d'animaux correspondants aux animaux qui seront utilisés dans la partie et placez-les sur le côté caché visible, à côté de la tuile de manche (comme indiqué sur l'illustration).
4. Remettez toutes les autres tuiles des animaux ainsi que les jetons d'animaux dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pour cette partie.

## Mise en place pour la manche

1. Mettez de côté les tuiles du coq et du loup.
2. Mélangez les autres tuiles des animaux, piochez-en deux et placez-les au centre de la table.
3. Mélangez les tuiles du coq et du loup avec les tuiles restantes et distribuez-en une à chaque joueur. Les joueurs peuvent alors regarder secrètement la tuile d'animal qu'ils ont reçu. Cela correspond à leur identité pour la manche en cours !
4. Vous êtes prêt à jouer !

### **Phase 1 : Phase du coq**

- a. Le joueur qui reçoit la tuile du coq retourne sa tuile pour révéler son identité. Il sera l'hôte pour la manche en cours.
- b. Le coq peut secrètement examiner les deux tuiles au centre de la table, et il peut assigner les zones où se cacher (Ferme ou Forêt) à chacun de ces deux animaux. (Voir la partie se cacher ci-dessous).

### **Phase 2 : Phase de nuit**

Le joueur du coq va guider tous les autres joueurs pendant la phase de nuit avec les phrases suivantes.

- a. La nuit tombe, veuillez tous fermer les yeux. Baissez vos têtes et posez vos deux mains sur la table. (Le joueur du coq y compris).
- b. Au loup et au renard : veuillez ouvrir les yeux, veuillez vous regarder avant que mon décompte ne soit terminé : 3, 2, 1...
- c. Le loup et le renard, vous pouvez fermer vos yeux et vous pouvez baissez vos têtes.
- d. Voici le loup ! Les animaux de la ferme courez !  
(Tous les joueurs dont les animaux appartiennent aux espèces de la ferme DOIVENT taper sur la table pendant 3 secondes avec leurs deux mains!)
- e. Tous les joueurs ouvrent leurs yeux.

### **Phase 3 : Phase de fuite**

- a. Tous les joueurs recouvrent leurs tuiles d'animaux de leur main. En commençant par le coq, puis dans le sens horaire, chaque joueur annonce dans quelle zone, Ferme ou Forêt, il prévoit de se cacher. L'annonce faite ne les oblige pas à la respecter. Les joueurs peuvent librement changer de zone où ils veulent se cacher avant de se révéler.
- b. Après que le dernier joueur a annoncé la zone où il veut se cacher, tous les joueurs révèlent la zone où ils sont effectivement cachés en même temps.  
IMPORTANT : Gardez votre tuile d'animal face cachée (sauf pour le coq).  
Remarque : Le bord de la tuile animal qui fait face au centre de la table indique la zone où vous vous cachez.

### **Phase 4 : Phase de vote**

- a. Après avoir révélé les zones où les animaux se cachent, la zone qui comporte le plus d'animaux effectue un vote. Un des animaux de cette zone doit alors être envoyé dans l'autre zone. Si les deux zones ont le même nombre d'animaux, la zone qui comprend le coq, effectue le vote.  
Remarque : Lors du décompte du nombre des animaux se cachant, les deux animaux au centre de la table sont aussi comptés.
- b. Après que la zone de vote ait été décidée, tous les joueurs peuvent librement discuter à propos de qui doit être envoyé dans l'autre zone. Le coq doit aider à respecter une limite de temps. Nous vous conseillons de ne pas avoir des discussions de plus d'une minute. Dès que la discussion est terminée, le coq décompte à partir de 3 et tous les animaux dans la zone de vote doivent pointer avec leur index, vers une des trois cibles suivantes :
  1. Une des autres joueurs de la zone de vote. (Vous ne voulez pas rester dans la même zone que cet animal).
  2. Vous même (vous pourriez vouloir vous échapper de cette zone).
  3. Le ciel (vous n'avez aucune idée de ce qui se passe).

Un des autres joueurs / vous-même / le ciel.

- c. L'animal qui a reçu le plus de vote doit tourner sa tuile d'animal vers le côté opposé pour indiquer qu'il s'est enfui vers l'autre zone. Si deux animaux ou plus sont à égalité pour le plus de votes, ils sont tous envoyés dans l'autre zone. Cependant si tous les animaux obtiennent le même nombre de vote, ils restent tous dans la zone où ils sont.

Exemple de vote :

1. A a voté pour B, B a voté pour C et C a pointé vers le ciel.

Résultat : Comme B et C sont à égalité pour le plus de votes, les deux, B et C sont envoyés dans l'autre zone.

2. A a voté pour B, B a voté pour C et C a voté pour A

Résultat : Tous les joueurs ont le même nombre de votes, tous les joueurs restent où ils sont.

Remarque : bien que les discussions ne durent pas beaucoup plus d'une minute, il est crucial pour vous de saisir la moindre information que les autres joueurs peuvent laisser échapper accidentellement.

### Phase 5 : Phase du matin

Tous les joueurs retournent leur tuile d'animal pour révéler leur identité et ils marquent des points de la manière suivante :

a. Tous les animaux de la ferme dans la même zone que le loup sont dévorés. Pour chaque animal dévoré, le loup marque 1 PV.

b. Tous les animaux de la ferme qui NE sont PAS dans la même zone que le loup, survivent, et chacun d'entre eux marque autant de PV qu'il y a de survivants (sauf pour le renard et le louveteau).

Certains animaux ont des conditions spéciales pour marquer des points. Voir « Capacités spéciales des animaux ».

### Fin de la partie

À la fin de chaque manche, les joueurs vérifient si la condition de fin de partie a été remplie (voir le tableau ci-dessous). Si oui, le joueur qui a le plus de PV remporte la victoire. S'il y a égalité, les joueurs à égalité peuvent se réjouir de leur victoire. Si la condition de fin de partie n'est pas remplie, jouez une nouvelle manche à partir de « Mise en place de la manche ».

Remarque : Pour des parties à plus de 15 joueurs, augmentez la condition de fin de partie de 5 PV par 3 joueurs supplémentaires.

Nombre de joueurs	4 à 5	6 à 8	9 à 12	13 à 15
Condition de fin de partie	10 PV	15 PV	20 PV	25 PV

### Capacité spéciales des animaux

Chaque animal a sa propre capacité spéciale qui peut être utilisée pendant une phase spécifique de la partie. Les joueurs peuvent librement choisir s'ils veulent utiliser la capacité ou pas. Cependant, dès que vous avez décidé d'utiliser la capacité spéciale, vous DEVEZ révéler votre identité !

Par conséquent, faites bien attention et utilisez-les sagement !

### Le Coq :

- Le coq doit révéler son identité au début de la manche et il sert d'hôte pour la manche en cours.
- **Capacité spéciale** : Vous pouvez regarder les deux tuiles d'animaux placées au centre de la table et vous pouvez choisir où ces deux animaux vont se cacher.
- **Condition pour marquer des points** : Si vous N'êtes PAS dans la zone où se trouve le loup pendant la phase du matin, vous marquez autant de points qu'il y a d'animaux survivants.

### Le Loup :

- Le loup affamé va manger les animaux de la ferme qui sont dans la même zone que lui lorsque le jour arrive.

- **Capacité spéciale** : Vous DEVEZ ouvrir les yeux pendant la phase de nuit pour vous voir avec le renard (et le chien de berger).
- **Condition pour marquer des points** : Pendant la phase du matin, vous marquez autant de PV qu'il y a d'animaux de la ferme dans la même zone que vous.

#### **L e Renard :**

- L'assistant rusé du loup qui essaye d'induire les autres animaux en erreur pour les conduire vers le loup.
- **Capacité spéciale** : Vous DEVEZ ouvrir les yeux pendant la phase de nuit pour vous voir avec le loup (et le chien de berger).
- **Condition pour marquer des points** : Si vous N'êtes PAS dans la même zone que le loup pendant la phase du matin, vous marquez autant de points que le loup.

#### **Le Louveteau :**

- Le petit louveteau s'est échappé de sa grotte pour partir à la recherche de son père.
- **Capacité spéciale** : Aucune.
- **Condition pour marquer des points** : Si vous êtes dans la même zone que le loup pendant la phase du matin, vous marquez autant de points que le loup.

#### **Le Chien de berger :**

- Le gardien de la ferme qui connaît les identités du loup et du renard.
- **Capacité spéciale** : vous pouvez ouvrir les yeux pendant la phase de nuit pour voir le loup et le renard.
- **Condition pour marquer des points** : La même que pour le coq.

#### **Le Cochon :**

- Le goinfre et le fainéant qui ne supporte pas de rester dans un endroit où il y a du monde.
- **Capacité spéciale** : si vous êtes dans la zone où le vote N'a PAS lieu, vous pouvez choisir de vous révéler et vous pouvez appeler à un vote dans votre zone (après la fin du vote normal).
- **Condition pour marquer des points** : La même que pour le coq.

#### **La Vache :**

- L'animal le plus puissant et le plus respecté de la ferme. Toutes les décisions prises sans sa permission ressemblent à un château de sable.
- **Capacité spéciale** : Lorsque le vote est en train de se résoudre, vous pouvez vous révéler et votre vote est compté deux fois.
- **Condition pour marquer des points** : La même que pour le coq.

#### **L'Âne :**

- Il a peut-être l'air bête, mais ne vous laissez pas avoir car à la fin vous pourriez être plus bête que lui.
- **Capacité spéciale** : Si vous avez été désigné par le vote pour être envoyé dans l'autre zone, vous pouvez vous révéler et ainsi choisir un autre animal de la même zone qui sera envoyé à votre place.
- **Condition pour marquer des points** : La même que pour le coq.

#### **L'Oie :**

- « Cri de l'oie ».
- **Capacité spéciale** : Si vous survivez, vous marquez un PV supplémentaire.
- **Condition pour marquer des points** : La même que pour le coq.

### **Le Rat :**

- En tant que spéculateur qui plie au gré des vents, les rats sont toujours les premiers à quitter le navire quand les choses vont mal. Mais attention ils n'ont pas toujours raison.
- **Capacité spéciale** : Au début de la phase du matin, avant que les joueurs aient révélé leur identité (sauf pour le coq), vous pouvez choisir de révéler votre identité en premier et ainsi vous changez immédiatement de zone.
- **Condition pour marquer des points** : La même que pour le coq.

### **Le Mouton :**

- Un lâche suspicieux qui passe son temps à appeler le chien de berger à son secours !
- **Capacité spéciale** : Pendant la phase du matin, vous pouvez soit (1) révéler votre identité pour choisir de vous déplacer dans la zone du chien de berger ou soit (2) appeler le chien de berger pour qu'il vienne dans votre zone.
- **Condition pour marquer des points** : La même que pour le coq.

### **La Chouette :**

- L'ange de la nuit planant au-dessus de la ferme, nuit après nuit, protégeant les animaux lorsqu'ils sont endormis.
- **Capacité spéciale** : Une fois pendant la manche, avant que les animaux révèlent leur identité (sauf pour le coq), vous pouvez révéler votre identité et vous pouvez alors secrètement regarder la tuile animal d'un joueur. Après avoir utilisé votre capacité, vous devez retourner dans la zone de la ferme pendant la phase du matin.
- **Condition pour marquer des points** : La même que pour le coq.

### **La Panthère nébuleuse de Taïwan (exclusivement dans la première édition) :**

- Le chasseur le plus élégant et le plus impitoyable de la forêt. Personne ne peut échapper à ses griffes.
- **Capacité spéciale** : Au début de la phase du matin (avant que les animaux ne révèlent leur identité) vous pouvez révéler votre identité et vous pouvez donc essayer de deviner l'identité des autres joueurs (celles qui sont encore cachées). Si vous devinez correctement l'identité d'un joueur, ce joueur doit révéler sa tuile animal. Si vous avez mal deviné, rien ne se passe pour ce joueur. Vous pouvez continuer à deviner jusqu'à ce que :
  1. Vous ayez identifié correctement 4 joueurs,
  2. Vous ayez mal deviné 2 fois,
  3. Vous ayez choisi de vous arrêter.
- **Condition pour marquer des points** : vous marquez 1/3/5/10 PV si vous avez identifié correctement 1/2/3/4 animaux.

Remarque : Les animaux qui ont été identifiés par la panthère nébuleuse de Taïwan doivent révéler leur identité, mais ils ne peuvent pas utiliser leur capacité spéciale. Ils restent cependant en jeu et ils sont toujours en lice pour marquer des points.

Traduction des règles : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :