45min

2-6

10+

THE HUNGER

RICHARD GARFIELD

RÈGLES

INTRODUCTION

Les vampires s'éveillent à l'éclosion des roses éternelles. Vous avez jusqu'à l'aube pour atteindre le labyrinthe et trouver la rose unique, vous nourrir d'humains, séduire des familiers et augmenter vos pouvoirs pour devenir le plus célebre des vampires.

The Hunger est une course durant laquelle chaque joueur va devoir optimiser son deck de cartes, chasser des humains pour gagner des Poins de Victoire, remplir des Missions secrètes, éventuellement tenter de cueillir une rose. Mais plus un joueur chasse, plus il est repu et plus son deck s'alourdit, ce qui lui complique la tâche pour rentrer au Château avant l'aube.

Serez-vous capable de devenir le plus célèbre des vampires sans être réduit en cendres au petit matin ?

> ***The Hunger est un jeu de deckbuilding :*** *chaque joueur commence avec un jeu similaire de 6 cartes appelé deck. L'acquisition de nouvelles cartes pendant la partie modifiera ce deck en fonction de votre stratégie pour en faire un deck unique.*

BUT DU JEU

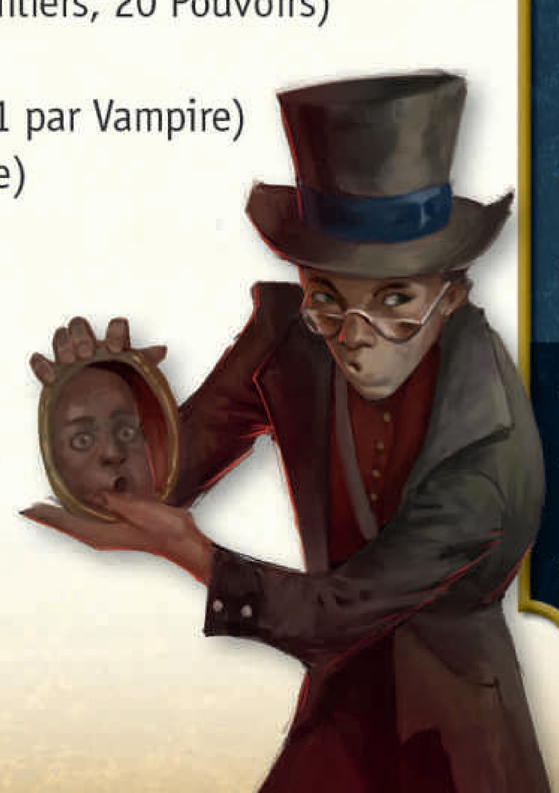
Vous avez exactement 15 tours pour chasser vos proies, récupérer autant de Points de Victoire que possible et revenir au Château.

Avant de commencer, décidez si vous souhaitez jouer en **Mode Novice** ou **Ancien**. L'option choisie modifie la mise en place, mais aussi la règle de récupération des Missions et les risques d'être réduit en cendres à la fin de la partie :

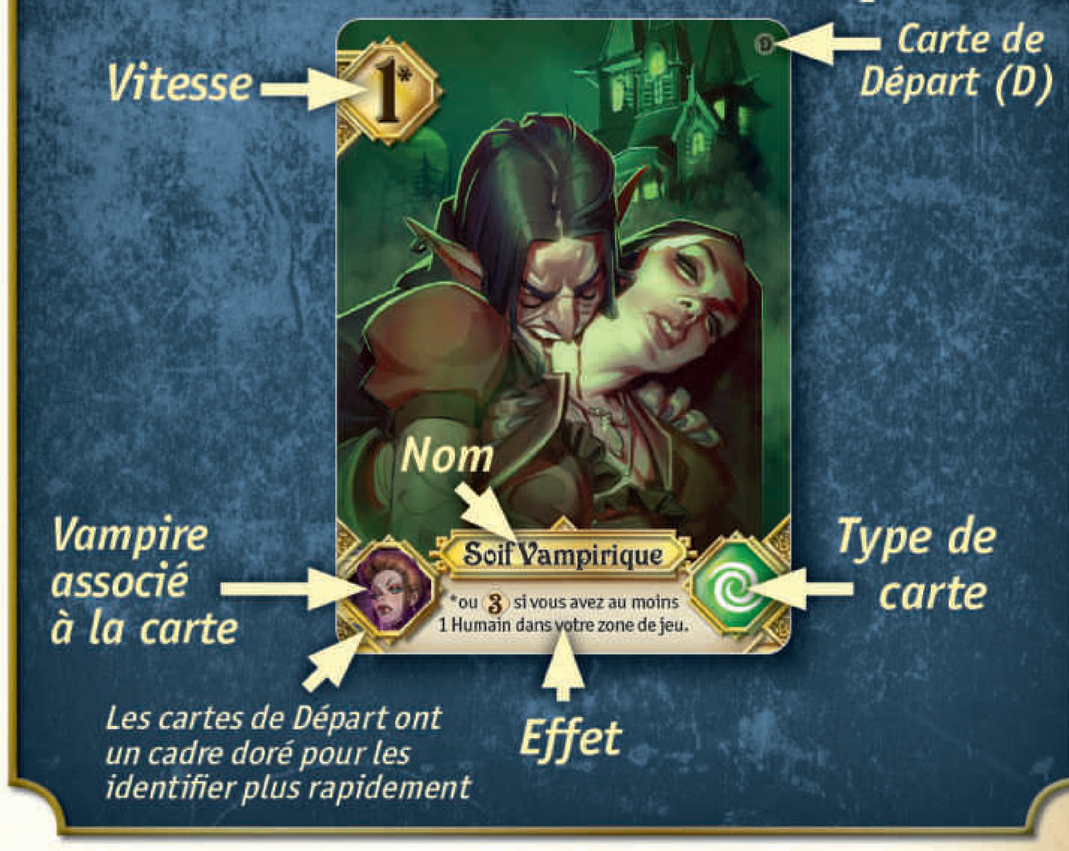
- **MODE NOVICE :** vous devez revenir au Château ou au moins au Cimetière ou dans les Montagnes pour compter vos Points de Victoire.
- **MODE ANCIEN :** c'est le mode de jeu normal détaillé dans ces règles. Lorsque vous jouez en mode Ancien, vous êtes obligé de revenir au Château ou au moins au Cimetière pour marquer vos Points de Victoire.

Matériel

- 122 cartes Chasse (80 Humains, 22 Familiers, 20 Pouvoirs)
- 6 Fiches Vampire
- 6 decks de Départ de 6 cartes chacun (1 par Vampire)
- 6 jetons Vampire en bois (1 par Vampire)
- 6 jetons Score en bois (1 par Vampire)
- 1 Plateau de jeu
- 1 jeton Lune
- 5 jetons Château
- 1 piste de Chasse à assembler en fonction du nombre de joueurs.
- 3 cartes Rose
- 50 tuiles Mission
- 26 jetons Bonus



Anatomie d'une carte de Départ



Anatomie d'une carte de Chasse

Les Différents types de cartes

MISE EN PLACE

1. **Installez le Plateau** (Novice : côté A ; Ancien : côté B) au milieu de la table et la piste de Chasse à sa droite. **Assemblez la piste de Chasse** en fonction du nombre de joueurs : vous devez avoir 1 rangée de plus que le nombre de joueurs (ex : 4 rangées pour une partie à 3 joueurs).
2. **Chaque joueur choisit un Vampire** et récupère sa fiche, son deck de Départ, son jeton Vampire et son jeton Score qu'il place sur la case "0" de la piste de Score.
3. **Mélangez les cartes Chasse (sans les Roses)** et placez cette pioche face cachée à côté de la piste de Chasse.

Mode Novice : cette option permet aux Novices de commencer avec plus de Pouvoirs et de Familiers lors des 2 premiers tours. Rassemblez les cartes Humain, Familier et Pouvoir marquées d'un 'N'. Mélangez-les, écartez-en 2+2 par joueur et mettez-les de côté pour le moment.

Mélangez les autres cartes à la pioche puis placez les cartes mises de côté sur le dessus de cette pioche.

Organisez le Plateau

4. **Mélangez les jetons Bonus face cachée** et placez-en 1 face cachée sur chaque espace Coffre. Rangez les jetons non utilisés dans la boîte sans les regarder. Révélez les jetons placés sur les Coffres ouverts.
5. **Placez les 3 cartes Rose** face visible sur le Labyrinthe.
6. **Piochez 3 cartes de la pioche Chasse** 3 **(prenez-les en dessous de la pioche en mode Novice)** et placez-les face cachée sur la taverne sans les regarder.
7. **Placez le jeton Lune** sur la case 1 de la piste de Chasse.
8. **Placez les jetons Château** sur le Château en fonction du nombre de joueurs :

2 joueurs > 10/6 — 4 joueurs > 10/8/6/4
3 joueurs > 10/6/4 — 5/6 joueurs > 10/8/6/4/2

Préparez les Missions

Si vous jouez à moins de 5 joueurs, rangez les Missions marquées "5+" dans la boîte.

9. Mélangez les Missions à fond beige et **placez-en 2 au hasard face visible dans les espaces de Missions publiques (prenez-les parmi celles qui ont un titre blanc si vous jouez en Novice)**. Puis mélangez toutes les autres Missions ensemble.
10. **Chaque joueur pioche 2 Missions,** en choisit 1 et range l'autre dans la boîte sans la montrer aux autres joueurs.
11. **Placez le nombre correspondant de Missions sur chaque Crypte :** Montagne (6), Plaines (5) et Forêt (4). Rangez les Missions restantes dans la boîte sans les regarder.

Préparez le 1er Tour

12. Chaque joueur **mélange son deck et pioche 3 cartes**.
13. **Au premier tour, l'ordre de jeu dépend de la Vitesse des Vampires:** chaque joueur additionne les Vitesses de ses cartes et annonce le résultat. Les Vampires les plus lents joueront en premier et les plus rapides en dernier. En cas d'égalité, les joueurs les plus âgés jouent en premier. Empilez les jetons Vampire selon l'Ordre du tour.
14. **Préparez la piste de Chasse :** piochez 1 carte Chasse pour chaque rangée que vous placez face visible dans la colonne 3.

1
10
8
x4
11
10
x4
11
x5
2
-2
1
4

11
x4
9
Jetons Mission
Royal
Gagnez 1 pour chaque que vous avez chassé.
Vampires de la Côte
Si vous chassez 1 Humain dans la Plaine, défaussez cette Mission pour chasser 1 carte gratuitement dans la même colonne.
Les Missions (fond beige) sont conservées face cachée jusqu'à la fin de la partie.
Les Missions surprises (fond doré) sont révélées pendant la partie au cours de votre tour. Elles ne peuvent pas être publiques. Si vous en avez révélé une, vous ne pouvez plus l'échanger quand vous récupérez de nouvelles Missions.
7
3
THE HUNGER
14
Piste de Chasse

12
THE HUNGER
3
Piochez 2 Missions, choisissez-en 1 et défaussez l'autre
10
Mélangez votre deck de Départ et piochez 3 cartes
La Faim
Force Vampirique

13
Ordre du 1er Tour
2 3 1 6 1er
2 1 4 7 2e
ont la même Vitesse mais Richard ( ) est plus âgé
2 4 2 8 3e
4 3 2 9 4e

COMMENT JOUER

Dans ***The Hunger***, les joueurs jouent l'un après l'autre. Chaque joueur doit résoudre les effets de toutes les cartes de sa zone de jeu avant de passer au joueur suivant.

A Déterminer l'Ordre du Tour

L' **ordre du tour** dépend de la **position** de chaque joueur sur le plateau.

Pour le premier tour, l'ordre est déterminé par la Vitesse des Vampires (voir Mise en place, p.2). **Empilez les jetons sur le Château** avec le premier joueur au-dessus et le dernier en dessous.

Pour les tours suivants, c'est toujours **le Vampire sur sa face Active le plus loin du Château qui joue en premier.**

Lorsque vous avez terminé votre tour, retournez votre jeton Vampire sur sa face Repos pour éviter toute confusion.

Active

Repos

ORDRE DU TOUR PRIORITÉ DE RÉGION :

S'ils ne sont pas dans la même Région, les Vampires qui jouent en premier sont :

1er Les Vampires dans la Forêt,
2e Les Vampires dans les Plaines,
3e Les Vampires dans la Montagne,
4e et finalement les Vampires dans le Cimetière.

ORDRE DU TOUR PRIORITÉ DANS LA MÊME RÉGION :

Pour ceux qui sont dans la même Région, les Vampires qui jouent en premier sont :

1er Les Vampires qui sont sur la Route pavée,
2e puis les Vampires qui empruntent la Voie ferrée,
3e et enfin les Vampires qui sont sur la Route maritime.

Si plusieurs Vampires sont dans la même Région et sur le même chemin, les Vampires les plus proches du Labyrinthe jouent en premier.

Un Vampire dont le jeton est au-dessus d'un autre Vampire joue en premier.

B La Chasse est Ouverte

Le **premier joueur** fait toutes ses actions, puis c'est au joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les Vampires aient joué un tour.

Lorsque c'est à vous de jouer, placez toutes vos cartes dans votre zone de jeu et **résolvez-les toutes**, une à la fois, dans l'ordre que vous voulez. Si vous utilisez un effet pour défausser une carte avant de la résoudre, vous n'activerez pas son effet.

Vous n'êtes jamais obligé de dépenser toute votre Vitesse, mais vous ne pouvez plus vous déplacer après avoir déclenché un effet de plateau ou après avoir chassé. La Vitesse non dépensée est perdue.

Attention ! Si le jeton Lune est sur la case '15', vous jouez votre dernier tour.

Votre tour est divisé en 3 Étapes :

1- Activez vos effets de pioche et défausse
2- Calculez votre Vitesse et dépensez-la pour :
   - Déplacer votre Vampire
   - et/ou Faire 1 Chasse
3- Fin de tour

1- ACTIVEZ VOS EFFETS DE PIOCHE ET DÉFAUSSE

Effet de défausse

Effet de pioche

Vous devez toujours activer vos effets de pioche et défausse avant de faire quoi que ce soit d'autre.

Vous pouvez activer vos cartes dans l'ordre que vous voulez pour optimiser leurs effets, mais vous devez résoudre les effets d'une carte avant de passer à la suivante.

Vous ne pouvez défausser que des cartes que vous n'avez pas encore activées. Vous ignorez les effets des cartes défaussées et elles ne vous font pas perdre ni gagner de Vitesse.

Note : si vous piochez, mais que votre pioche est vide, mélangez votre défausse pour composer une nouvelle pioche.

__Par exemple :__ vous piochez 1 carte avec votre Force Vampirique parce que vous avez Theresa dans votre zone de jeu. Puis vous utilisez Volonté du Vampire pour défausser Theresa et piocher 1 carte. Theresa ayant été défaussée, vous ne subissez pas son effet Confus.

2- CALCULEZ ET DÉPENSEZ VOTRE VITESSE

Additionnez la Vitesse de toutes les cartes de votre zone de jeu (y compris celle de vos cartes **Permanentes**).

Le total est votre **Vitesse** pour ce tour, que vous allez pouvoir utiliser pour vous **Déplacer** et/ou **Chasser**.

***Par exemple :** votre **Vitesse** est de* 2 + 2 - 1 = 3.

Effets du plateau

CHÂTEAU : vous ne pouvez pas chasser ni pousser de Vampire. Chaque Vampire qui rentre au Château récupère immédiatement la tuile Château avec le plus de Points de Victoire et marque les points correspondants. Vous ne pouvez plus quitter le Château après y être revenu. Il y a aussi un Puits (pour les effets Épicé et Brume Vampirique).

CIMETIÈRE : vous ne pouvez pas chasser d'Humain ni pousser de Vampire.

COFFRE : récupérez le jeton Bonus s'il est encore là (voir les effets des jetons Bonus, p.8). Ajoutez-le à votre fiche et gagnez 2. Il n'y a pas de limite au nombre de jetons Bonus que vous pouvez avoir.

CRYPTE : gagnez 1 Mission (voir encadré ci-contre).

LABYRINTHE : au lieu de faire une Chasse sur la piste de Chasse, **pour 0 vous pouvez chasser 1 rose de votre Choix.**

MARCHÉ ( ), ÉGLISE ( ), MANOIR ( ), CASERNE ( ) : vous pouvez digérer 1 Humain du type correspondant de votre zone de jeu ou de votre défausse (cela peut être un Humain que vous avez chassé à ce tour).

NAVIRE : vous ne pouvez pas chasser.

TAVERNE : au lieu de faire une Chasse sur la piste de Chasse, vous pouvez **chasser toutes les cartes de la Taverne pour 2** (ne regardez pas les cartes avant de chasser). Vous devez prendre toutes les cartes.

PUITS : vous avez 1 Chasse supplémentaire mais seulement dans la colonne 1 de la piste de Chasse.

MISSIONS : prenez toutes les Missions disponibles puis reposez-en autant moins 1. Vous pouvez remplacer une, plusieurs et même toutes les Missions que vous aviez par celles de la pile. Vous ne pouvez pas révéler quoi que ce soit concernant ces missions.

Par exemple : *vous récupérez les 6 Missions de la Crypte des Montagnes. Vous en avez donc 7. Vous en replacez 5 et en conservez 2. Vous pouvez garder votre Mission de Départ ou choisir 2 nouvelles Missions.*

Mode NOVICE : regardez les Missions et choisissez-en 1, puis replacez les autres sur le plateau. Vous ne pouvez pas remettre des Missions que vous aviez déjà.

Déplacer votre Vampire

- **Vous n'êtes jamais obligé de vous déplacer** sauf si un effet de jeu vous y force.
- **Si votre Vitesse est de 0 ou négative**, vous ne bougez pas et ne déclenchez pas d'effet de plateau.
- **Si votre Vitesse est positive,** vous pouvez dépenser tout ou partie de cette Vitesse pour vous déplacer dans **UNE** direction. Vous pouvez changer de chemin à une intersection, mais vous ne pouvez pas faire des allers-retours sur le même chemin.
- **Si vous vous déplacez, déclenchez les effets de plateau** uniquement sur votre **case d'arrivée**.
- **Si vous arrivez sur une case** occupée par 1 ou plusieurs Vampires, **vous pouvez les pousser** un à la fois (en commençant par celui du dessus) vers une case adjacente (connectée par un chemin). Vous n'êtes pas obligé de les pousser sur la même case. Si un Vampire poussé arrive sur une case occupée, il se place au-dessus des Vampires déjà présents.

Rappel : vous ne pouvez pas pousser des Vampires qui sont dans le Cimetière ou dans le Château.

Chasser

- **S'il vous reste de la Vitesse après votre Déplacement,** vous pouvez maintenant chasser **1 fois.**
- **Pour chasser,** choisissez 1 carte ou une pile de cartes d'un espace de la piste de Chasse. Vous devez pouvoir **dépenser la Vitesse indiquée** sur la piste de Chasse. Chasser vous coûte 1, 2, ou 3. Chasser une Rose coûte 0.
- **Vous devez récupérer toutes les cartes de l'espace que vous chassez** et les placer dans votre défausse.
- **La Vitesse non dépensée est perdue.** Vous ne pouvez pas vous déplacer après avoir chassé.

Humains : chaque Humain chassé vous rapporte immédiatement des Points de Victoire et un Bonus en fonction de la Région dans laquelle il est chassé. Gagnez :

- +1 pour chaque Humain chassé dans les Plaines.
- +2 pour chaque Humain chassé dans la Forêt.

***Par exemple : il reste à** Richard 2 de Vitesse après son déplacement.*
Il décide de chasser la 2e rangée de la colonne 1 qui possède 3 cartes. Il les récupère et gagne 3 pour Bernard plus 2 pour Ivo, et puisqu'il est en forêt, il gagne +2 pour chaque Humain.

3 + 2 + +4 = 9.

Il avance son jeton Score de 9 cases, puis ajoute les cartes chassées à sa défausse.
Il perd le dernier 1 de Vitesse et retourne son jeton Vampire sur sa face Repos.
Le prochain Vampire commence son tour.

TYPES DE CARTES

LES HUMAINS sont les objectifs principaux. Il y en a pour tous les goûts et les Vampires en sont friands. Mais certains laisseront un goût amer aux Vampires trop gourmands ou auront des effets inattendus. Vous devrez choisir vos proies avec discernement et chasser les plus rentables ou ceux qui correspondent à vos Missions.

Vous pouvez gagner de nouveaux **POUVOIRS**, vous transformer en chauve-souris, vous fondre dans la nuit ou simplement gagner en vitesse et en force. Les Pouvoirs sont très pratiques pour renforcer votre stratégie, mais ne perdez pas de vue vos objectifs.

Les Vampires ont souvent des **FAMILIERS** pour les aider dans leur Chasse. **Ils resteront dans votre zone de jeu,** rendant leurs avantages accessibles à chaque tour.

Le Vampires sont d'éternels romantiques et sont fascinés par la courte vie des **ROSES**. Allez cueillir la plus belle avant les autres et bénéficiez de ses avantages à chaque tour.

3- FIN DE TOUR

- **Retournez votre jeton Vampire** sur sa face Repos.
- **Défaussez les cartes non permanentes** de votre zone de jeu.
- **Activez les effets de fin de tour.**

Exemple : *la Rose Éternelle vous fait gagner 1 à la fin de votre tour.*

- **Piochez 3 cartes.** Si votre deck est vide, mélangez votre défausse pour créer un nouveau deck.

C'est au joueur suivant de jouer. Si vous êtes le dernier joueur, passez à la phase suivante : « Préparez un Nouveau Tour ».

- **Piochez 1 carte Chasse** pour chaque espace de la colonne 3 de la piste de Chasse.

- **Ajoutez 1 carte Chasse à la Taverne, face cachée,** s'il n'y en a pas déjà 3 et qu'il n'y a pas de Vampire.

Préparer un Nouveau Tour

Après que tous les joueurs ont joué, suivez ces étapes :

- **Déplacez la Lune d'une case vers la droite.** Si vous êtes déjà sur la case (15), la partie est terminée. Les Vampires avec une Ombrelle peuvent jouer un dernier tour sans chasser.

- **Retournez tous les jetons Vampire** sur leur face active (face visible).
- **Déplacez toutes les cartes restantes sur la piste de Chasse d'1 colonne vers la droite.** Les Cartes de la colonne 1 ne se déplacent plus et s'empilent. Vous pouvez toujours regarder les cartes d'une pile avant de la chasser.

FIN DE PARTIE ET SCORE FINAL

L'aube déclenche la fin de partie. Les Vampires avec une Ombrelle peuvent jouer un dernier tour sans chasser.

En Sécurité ?

Selon le mode choisi au début de la partie, vérifiez quels Vampires ont survécu en fonction de l'endroit où ils se trouvent :

Plaines ou Forêt : vous êtes réduit en cendres par le soleil. Vous pouvez compter vos Points de Victoire mais uniquement pour la gloire.

Montagnes (Mode Novice) : vous arrivez tant bien que mal à vous protéger du soleil et rentrez fumant au Château. Perdez autant de Points de Victoire qu'indiqué sur votre case.

Montagnes (Mode Ancien): vous êtes réduit en cendres par le soleil.

Cimetière : vous vous cachez sans honte (quoique) dans le caveau le plus proche et perdez 5.

Château : vous êtes en sécurité.

Exemple de tour de joueur

Koni et **Richard** sont dans la Forêt, ils jouent avant les autres Vampires.

Koni est sur la Route pavée, elle joue donc avant Richard qui est sur la Voie ferrée.

George et **Simon** sont dans les Plaines et tous deux sur la Voie ferrée, **mais George est le plus loin du Château** et jouera avant.

L'ordre du tour est : 1er 2e 3e 4e

Koni ne pioche pas de cartes et n'en défausse pas non plus. Elle place toutes ses cartes dans sa zone de jeu.

Elle a 1 Humain, donc *Soif Vampirique* lui donne une Vitesse de 3 + 2 pour la carte *La Faim*, pour un **total de 5.**

Elle dépense 3 pour se déplacer de **3 cases, arrive sur une Crypte et récupère 1 Mission.**

Il lui reste 2 pour chasser, mais elle n'utilise que 1 pour récupérer **une pile de cartes de la colonne 1.**

Elle gagne immédiatement :

3 + 3 = 6 pour ces 2 Humains

+2 parce qu'elle les a chassés **dans les Plaines**

+2 grâce à sa carte ***La Faim***

pour un total de 10.

C'est la fin de son tour et **elle retourne son jeton sur sa face Repos.**

C'est maintenant au tour de Richard.

Conseil : au début du jeu, si vous souhaitez jouer en mode Ancien avec des joueurs plus jeunes ou novices, vous pouvez décider qu'ils sont en sécurité dans les Montagnes.

Carte Bonus

Ajoutez les Points de Victoire des cartes qui ont un effet de Fin de partie.

Exemple : *si vous avez Roxane, Cyrana vous donne 4.*

Veres vaut 1 pour chaque Humain du même type que lui que vous avez chassé (y compris lui-même).

Le Loup Echo vaut autant de que vous avez de Loups (y compris lui-même).

Comptez les Missions

- Chaque joueur gagne les Points de Victoire des Missions publiques dont il remplit les conditions.
- Chaque joueur révèle ses Missions et compte celles qu'il a réussies.

Note : pour les Missions de Majorité, une égalité ne suffit pas, vous devez être celui qui en a le plus.

Si vous atteignez 100 Points de Victoire, retournez votre jeton Score sur sa face 100 et recommencez à 0.

Le Gagnant

- Le Vampire avec **le plus de Points de Victoire remporte la partie et règne sur la vallée.**
- **En cas d'égalité,** c'est le joueur qui est rentré le premier au Château qui gagne ou celui qui en est le plus proche.

Effets des icônes

Défaussez 1 carte : placez 1 carte de votre zone de jeu dans votre défausse. Vous pouvez utiliser cet effet pour défausser une carte avant que son effet ne se déclenche. Vous pouvez défausser 1 carte Permanente. Certaines cartes se défaussent pour déclencher leur effet.

Familier : les Familiers restent dans votre zone de jeu quand vous les jouez parce qu'ils sont **Permanents**.

Rose : les Roses sont des objets. Vous n'êtes pas obligé d'aller en cueillir une, mais elles donnent de bons avantages. **Prendre une Rose est une Chasse à 0.**

Effet de Fin de partie : vous gagnez ces Points de victoire à la fin de la partie. Vous gagnez quand même les bonus de Chasse de Région si c'est un Humain.

Effets de piste de Chasse : ils s'activent soit lorsque la carte est ajoutée à la piste, soit lorsqu'elle est chassée.

Jetons Bonus

Chaque jeton vous fait gagner 2 lorsque vous le récupérez. Ils sont à usage unique et vous pouvez les utiliser pendant votre tour. Quand vous le faites, retournez-les sur leur face Coffre pour vous rappeler qu'ils ont été utilisés.

Religieux, Militaire, Peuple, Noble : pour les Missions et les majorités, ces jetons comptent comme des Humains du type correspondant, comme si vous les aviez chassés.

Un type d'Humain de votre choix : le jeton compte comme 1 Humain supplémentaire du type de votre choix (choisissez à la fin de la partie). Il peut servir pour plusieurs Missions, mais une fois choisi, vous ne pouvez pas changer son type.

1 ou 2 : ajoutez 1 ou 2 à votre Vitesse.

+1 Chasse : vous pouvez chasser une fois de plus.

Défaussez 1 carte puis piochez 1 carte.

Piochez 1 carte et ajoutez-la à votre zone de jeu.

Gagnez 1 Mission : choisissez une Mission comme si vous étiez sur la case Crypte correspondante.

Ombrelle : vous pouvez jouer un tour de plus, mais sans chasser. Vous ne pouvez pas cumuler les effets de plusieurs Ombrelles.

Vêtement en velours : gagnez 2 supplémentaires quand vous récupérez ce jeton pour un total de 4.

Effets de cartes

CONFUS : avant de calculer votre Vitesse, vous devez déplacer votre Vampire de 4 cases vers le Labyrinthe (n'activez pas les effets de plateau et ne poussez pas de Vampires). Vous pouvez jouer normalement après. L'effet n'est pas cumulatif et si vous avez 2 cartes Confus, vous ne bougez pas de 8 cases. Vous ne pouvez pas aller plus loin que le Labyrinthe.

DIGESTION : placez 1 Humain de votre zone de jeu ou défausse dans votre zone de Digestion. Cette carte compte toujours pour les Missions et les effets de fin de partie, mais vous ne la mélangez plus dans votre deck.

EAU BÉNITE : vous ne pouvez pas chasser si vous avez un Humain avec de l'**Eau bénite** dans votre zone de jeu.

ÉPICÉ : vous devez utiliser votre Vitesse pour vous déplacer vers le Puits le plus proche (même s'il est derrière vous ou sur un autre chemin). Dépensez la Vitesse qu'il faut pour y arriver. Si vous n'avez pas assez de Vitesse, dépensez toute votre Vitesse et conservez cette carte dans votre zone de jeu jusqu'à ce que vous vous arrêtiez sur un Puits. Lorsque vous atteignez un Puits, vous devez vous y arrêter et vous pouvez chasser s'il vous reste de la Vitesse. Si vous êtes entre 2 Puits, choisissez. Si vous êtes déjà sur un Puits, ne vous déplacez pas.

INSPIRATION : choisissez une Mission comme si vous étiez sur la case Crypte correspondante.

LENT : les Humains **Lents** sont placés dans la colonne 2 quand vous les ajoutez à la piste de Chasse (créant éventuellement une pile de cartes).

PERMANENT : ne défaussez pas vos cartes Permanentes à la fin de votre tour sauf si un effet vous le demande. Elles restent dans votre zone de jeu et vous bénéficiez de leurs effets à chaque tour.

PRÊT : lorsque vous chassez une carte **Prête**, vous pouvez la placer au choix sur votre deck ou dans votre défausse.

RAPIDE : une pile de cartes avec une ou plusieurs cartes **Rapides** vous coûte +1 de Vitesse à chasser.

SOCIABLE : gagnez 1 carte supplémentaire quand vous chassez 1 Humain **Sociable**. Prenez la première carte de la pioche Chasse, placez-la dans votre défausse et gagnez éventuellement ses Points de victoire et Bonus de chasse (de Région ou de carte) si c'est un Humain.

UNIQUE : vous ne pouvez pas avoir plus d'une carte **Unique** du même type et de même catégorie dans votre deck. Les Roses sont les seules cartes **Uniques** pour le moment.

Crédits

Auteur : Richard Garfield
Illustrateurs : Jocelyn Millet, Semyon Proskuryakov, Marta Ivanova et Alexey Bogdanov
Développement : Guillaume Gille-Naves
Coordinateurs Test et production : Frédéric Vasseur
Directeur de Collection : Simon Gervasi
Correcteur : Philippe Tessier et Sylvain Chane-Pane
Direction Artistique : Igor Polouchine
Richard tient à remercier ses testeurs, Schuyler Garfield, Mons Johnson, Andrew Gross, Chip Brown, Reuben Ian Davis, et plus particulièrement l'enthousiaste Brian Weissman, qui est souvent rentré à la maison avant l'aube.
Merci à Guillaume Gille-Naves et Skaff Elias, qui prennent toujours soin de mes jeux.
Un merci spécial à Koni pour les rires de cette nuit où nous avons trouvé le nom du prototype et pour avoir participé à chaque étape de son développement.

Testeurs d'Origames : JA, Florian, Julien, Karim, Johan, PIF, Loïc, Romain, Simon, Vincent, Yodasensei, Quentin, Romain, Elliot, Johann, Simon, Rodolphe, Julien, Romain et Fred.

The Hunger est une création Origames. ©2021 Origames.

Origames
52 avenue Pierre Sémard 94200 Ivry sur Seine - France
SAV@origames.fr
WWW.ORIGAMES.FR WWW.RENEGADE-FRANCE.FR

Suivez-nous :
/PlayRGSFrance @Origames
JEUX ORIGAMES

Online adaptation & OP: WWW.GAME-PARK.COM

Version anglaise éditée par
RENEGADE GAME STUDIOS
Président & Éditeur : Scott Gaeta
Vice Président Ventes & Marketing : Sara Erickson
Controlleuse : Robyn Gaeta
Directrice des Opérations : Leisha Cummins
Éditeur Jeux Sénior : Dan Bojanowski
Directrice Artistique Sénior : Anita Osburn
Consultant Culturel : Sen-Foong Lim
www.renegadegames.com
/playRGS @PlayRenegade
@Renegade_Game_Studios