

範例：

艾莉雅打出了狼(2)、
貓頭鷹(4)、老鼠(5)。
點數總和為 $2+4+5=11$ 。



艾莉雅分數最高，
獲得2枚食物標記。



卡門打出了熊(1)、
貓頭鷹(4)、老鼠(5)。
點數總和為 $1+4+5=10$ 。



卡門獲得1枚食物標記。



賓打出了熊(1)、狼(2)、山貓(3)。
點數總和為 $1+2+3=6$ 。



賓獲得1枚食物標記。



多莉打出了老鼠(5)，但是在
這回合中被吃掉出局了。



多莉未獲得任何食物標記。



回合結束時若有玩家獲得至少5枚食物標記，遊戲立即結束。
否則，進行下一個回合。每位玩家拿回自己的一組5張動物牌。
所有出局的玩家重新回到遊戲。

遊戲結束

率先獲得至少5枚食物標記的玩家勝出。

若有多個玩家同時達成勝利條件，則進行下一個回合遊戲，直到
一位玩家獲得全場最多食物標記為止，該玩家獲得勝利。



工作人員
遊戲設計：Brett J. Gilbert & Matthew Dunstan

插畫：Nele Brönnner

排版：atelier198

執行：Michael Schmitt

責編：Lars Frauenrath,
Andreas Langkamp

編輯：Kerstin Fricke

支援：Cyrill Callenius,
Anton Torres



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited
http://www.broadwaygames.com.hk
bw-hk@longshore.com.hk
Tel: +852 23631998

Copyright © 2024 Broadway Toys Limited. All Rights Reserved.
© 2024 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。

© 2023 Edition Spielwiese
Simon-Dach-Str. 21, 10245 Berlin, Germany
www.edition-spielwiese.de

翻譯：Liwen Yu
主編：Danny Chan
美術：周顯峰
校對：Demi

v1.0 All rights reserved. Reprinting
or publication of the instructions,
game material or illustrations
is only permitted with prior
permission.



擇日而獵

PREY ANOTHER DAY

關於躲藏與獵食的卡牌遊戲

2-5人 8歲或以上 遊戲設計：Brett J. Gilbert & Matthew Dunstan

樹枝斷裂的清脆響聲將你從夢中驚醒。一陣寒風穿過樹梢，沙沙作響的樹葉仿佛在竊竊私語。

森林裡的動物又開始獵食了，牠們經過你的藏身處，你也開始感到饑腸轆轤。

你必須在最佳時機出手，獲得讓你果腹的獵物；但如果你的判斷出錯，便會反過來變成其他動物的盤中餐。這就是嚴酷的森林法則。

遊戲配件



25張 動物牌，分為5組，每組5張：

1張 熊、1張 狼、1張 山貓、1張 貓頭鷹、1張 老鼠。



25枚 食物標記



5張 概覽牌



1本 遊戲說明書

遊戲目標

率先獲得至少5枚食物標記的玩家獲勝。

遊戲設置

- 每位玩家拿取1張概覽牌放在自己面前，並拿取一組5張動物牌（熊、狼、山貓、貓頭鷹、老鼠）。
- 將所有食物標記放在桌面中央作為供應堆。



遊戲概覽

一局遊戲有若干回合，每個回合會有1-3次獵食機會。每個新回合開始前，所有玩家都會拿回自己在上一回合中打出的動物牌，使手牌數量回復至5張。

每一個回合中每位玩家至少獵食1次，至多3次。每次獵食分3個階段：

每回合是否開始下一次獵食，或開始全新的回合，取決於**每次獵食**的「階段3. 獵食結束」。

1. 打出動物

2. 呼喚動物

3. 獵食結束

1. 打出動物

每位玩家從自己手中選擇一張動物牌，正面朝下打出在自己的面前。若玩家在當前回合之前的獵食中已被吃掉（詳見下文「2. 呼喚動物」），則該回合接下來的階段中，該玩家視為出局，並且當前回合不可再打出動物牌。

範例：艾莉雅、賓、卡門和多莉正進行某回合的第二次獵食。賓被吃掉，其餘3人則存活。由於賓在這回合中出局，因此他在接下來的第三次獵食中，不可以再打出動物牌。第三次獵食後，此回合完結，新回合開始。賓在新回合可以再次獵食。

2. 呼喚動物

最年輕的玩家查閱自己的概覽牌，然後呼喚數字最小的動物——熊。所有打出了被呼喚動物卡牌的玩家，必須立即翻開自己面前的卡牌。

重要：呼喚動物的玩家也應在其打出的動物被呼喚當刻，才翻開自己面前的卡牌。

若沒有卡牌被翻開：

無事發生。

若正好1張卡牌被翻開：

翻開卡牌的玩家獵食1隻其他動物。該玩家選擇一隻數字更大的動物獵食，意即翻開熊的玩家可獵食狼、山貓、貓頭鷹或老鼠；山貓則只能獵食貓頭鷹或老鼠。

所有打出了被獵食動物卡牌的玩家必須立即翻開自己面前的卡牌，這些玩家的動物被吃掉，在本回合中出局。出局的玩家將自己剩餘的手牌正面朝下蓋在自己已出的牌上，以示已出局。

剛完成獵食的動物牌正面朝上保留在桌面上。

範例：艾莉雅是唯一打出熊的玩家。她選擇獵食貓頭鷹。賓和卡門打出的是貓頭鷹，故必須翻開卡牌。賓和卡門出局，此回合不能再獵食。艾莉雅將熊正面朝上保留在桌面上。

若至少2張卡牌被翻開：

這些動物爭持不下，浪費了寶貴的時間——牠們的獵物全都躲到安全的地方。這些玩家無法獵食，但是至少也沒有成為獵物。

翻開卡牌的玩家將自己的動物牌正面朝上保留在桌面上。



接下來，玩家呼喚次一個數字的動物——熊之後是狼。玩家持續重複這個步驟呼喚動物，直到所有打出的動物卡牌都被翻開。在下一輪獵食時，順時針方向下一名玩家負責呼喚動物。



3. 獵食結束

每次獵食結束時，玩家檢查條件，以決定下一步驟：

再次獵食

- 若當前獵食並不是**第三次**，且存活玩家**多於1人**，存活的玩家繼續進行下一次獵食。

重要：玩家們不會收回已打出的動物牌。下一次獵食時，玩家只能從手中剩餘的卡牌中挑選卡牌打出。

回合結束

- 若只有1位玩家存活，或已經完成第三次獵食，則當前回合結束，玩家拿取食物標記。

回合結束

只有當一個回合結束（玩家完成1-3次獵食），玩家們才會獲得食物標記。

獲得食物標記

僅有1名玩家存活：

若僅有1名玩家存活（其他玩家都已經出局），該玩家獲得**2枚**食物標記，其他玩家在本回合中一無所獲。

至少2名玩家存活：

存活的玩家將自己打出的3張動物牌上的點數相加，總和點數用作決定所獲食物標記數量。

- 點數總和最大的玩家獲得**2個**食物標記。若最大點數遇平手，則平手的所有玩家都獲得**2枚**食物標記。

- 其他存活玩家獲得**1枚**食物標記。

- 出局的玩家**不獲得**任何食物標記。

