

DEADLIES™



RÈGLES DU JEU

L'Avarice dit alors à ses voisins de table :
« Un petit jeu, les amis ? » La Paresse haussa
les épaules, l'Envie était fort intéressée.
Les cartes furent distribuées. L'Orgueil voulait
commencer, la Luxure voulait prendre son
temps. La Colère fut mauvaise perdante et
la Gourmandise n'avait qu'une seule idée :
rejouer !



APERÇU ET BUT DU JEU

Dans *Deadlies*, débarrassez-vous le plus vite possible de votre main de cartes ! Lors de votre tour, jouez des cartes de même couleur, de même valeur ou formant une suite de valeurs. Appliquez ensuite l'effet de la dernière carte jouée pour défausser des cartes, en faire piocher aux autres, ou encore échanger votre main avec celle d'un adversaire. **Si vous**

**arrivez à vider
trois fois votre
main, vous
remportez la
partie !**





MATÉRIEL



52 CARTES



49 cartes numérotées de 1 à 7
pour chacun des 7 péchés capitaux



1 carte Corruption 1 carte Pureté 1 carte Auréole

6 COMPTEURS MALICE



MISE EN PLACE ET ÉLÉMENTS DE JEU

1. Prenez tous un compteur Malice, et affichez le chiffre 6.

Exception : Si vous jouez à 6 joueurs, affichez le 4.



Les compteurs Malice servent à indiquer à quel point vous êtes proche (ou loin !) de la victoire. Les chiffres inscrits dessus vous signalent le nombre de cartes que vous devez piocher.

2. Prenez les 52 cartes, placez la carte **Auréole** sur le bord de la table. Mélangez les 51 cartes restantes et formez une pioche face cachée au centre de la table.



Les cartes sont réparties entre les 7 péchés capitaux. Les cartes d'un même péché ont toutes la même couleur et le même effet. Chaque couleur existe en 7 exemplaires, numérotés de 1 à 7. Les cartes Corruption et Pureté ont respectivement une valeur de 8 et de 0.

3. Piochez chacun autant de cartes qu'indiqué par le chiffre sur votre compteur Malice.

Vous seul pouvez voir votre main.

4. La dernière personne à avoir commis un péché commence la partie et **pioche une carte supplémentaire.**

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en un nombre indéterminé de tours jusqu'à ce qu'**un joueur ait vidé sa main pour la 3^e fois.**

Lors de votre tour, effectuez les phases suivantes dans l'ordre :

1. JOUEZ UNE OU PLUSIEURS CARTES DE VOTRE MAIN
2. APPLIQUEZ L'EFFET DE LA DERNIÈRE CARTE QUE VOUS AVEZ JOUÉE
3. DÉFAUSSEZ LES CARTES JOUÉES
4. VÉRIFIEZ L'ÉTAT DE VOTRE MALICE

1. JOUEZ UNE OU PLUSIEURS CARTES DE VOTRE MAIN

Jouez une ou plusieurs cartes de votre main au **choix**. Si vous en jouez plusieurs, respectez une des contraintes suivantes au choix :

- Toutes les cartes que vous jouez doivent être de la **même couleur** ;
- Toutes les cartes que vous jouez doivent être de la **même valeur** ;
- Toutes les cartes que vous jouez doivent être de **valeurs consécutives et croissantes** (suite de valeurs).

Les valeurs vont de 0 à 8.



Placez les cartes que vous jouez devant vous, en une pile, en prenant soin de **placer celle de votre choix tout au-dessus**. Cependant, **si vous jouez une suite de valeurs**, vous devez placer la carte avec la plus haute valeur tout au-dessus.

Exemple : Vous avez la main suivante.



Vous pouvez :

- *Jouer les 4 cartes roses. La carte que vous laissez au-dessus n'a aucune importance puisqu'elles ont toutes le même effet ;*
- *Jouer les 2 cartes de valeur 3 en plaçant celle de votre choix au-dessus de la pile ;*
- *Jouer les 3 cartes dont les valeurs se suivent en plaçant celle avec la plus haute valeur (ici, le 3 jaune ou bleu) au-dessus de la pile.*



2. APPLIQUEZ L'EFFET DE LA DERNIÈRE CARTE QUE VOUS AVEZ JOUÉE

Chaque couleur de carte possède un effet particulier, rappelé sur la carte. **Appliquez entièrement l'effet de la carte, placée tout au-dessus de la pile, que vous venez de jouer.**

La description des cartes et de leurs effets se trouve en page 9.

À tout moment durant la partie, si vous devez piocher et que la pioche est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

3. DÉFAUSSEZ LES CARTES JOUÉES

Placez dans la défausse les cartes jouées pendant le tour.

Exception : Ne défaussez pas votre dernière carte jouée si celle-ci est une carte Paresse.

4. VÉRIFIEZ L'ÉTAT DE VOTRE MALICE

Lors de cette phase, chaque joueur ayant alors **la main vide** baisse son compteur

Malice de 2. Tous les joueurs concernés piochent alors autant de cartes qu'indiqué par leur compteur Malice.

C'est au tour du joueur à votre gauche de jouer.



COMPTEUR MALICE À 0

Si la nouvelle valeur du compteur Malice d'**un seul joueur** est de 0, passez à « **Fin de la partie** ».

Si la nouvelle valeur du compteur Malice de **plusieurs joueurs** est de 0, les joueurs concernés piochent **1 carte**. Continuez de jouer jusqu'à ce qu'un seul joueur ayant son compteur à 0 vide à nouveau sa main. Dans ce cas, passez à « **Fin de la partie** ».



FIN DE LA PARTIE

Si vous êtes le seul joueur dont le compteur Malice indique 0 et que votre main est vide, **vous remportez la partie**.

Ne péchez pas par excès d'orgueil non plus...





DESCRIPTION DES CARTES



ORGUEIL : Demandez à un adversaire s'il a une carte Orgueil en main. S'il n'en a pas ou ne souhaite pas en révéler, il pioche une carte. Au contraire, s'il révèle une carte Orgueil, vous piochez une carte.



AVARICE : Distribuez une à une et face visible des cartes de la pioche à chacun de vos adversaires, dans le sens horaire. Vous pouvez arrêter de distribuer après avoir attribué au moins 2 cartes autres qu'Avarice. Si vous attribuez 2 cartes de même couleur (autre qu'Avarice), vous devez arrêter la distribution, et prendre toutes les cartes distribuées en main. Si vous parvenez à distribuer 5 cartes, arrêtez-vous : chaque adversaire prend alors les cartes qui lui ont été distribuées en main et vous vous défaussez de toutes les cartes de votre main.

*Pureté ne sera identique à aucune couleur.
Corruption sera toujours identique à une couleur déjà présente.*



ENVIE : Piochez 2 cartes. Ensuite, si vous n'avez aucune carte Envie en main, vous pouvez échanger votre main avec celle d'un adversaire au choix.

Corruption compte comme une carte Envie.



LUXURE : Choisissez un adversaire, qui choisit ensuite :

a. Rien ne se passe.

OU

b. Chacun de vous deux peut choisir une carte de sa main et la défausser.

Si vous en défaussez une tous les deux, révéléz-les simultanément. Si votre adversaire a défaussé une carte Luxure, vous piochez trois cartes. Si vous avez défaussé une carte Luxure, votre adversaire pioche trois cartes.

En choisissant b, il n'est pas obligatoire de défausser une carte.

La carte Auréole ne peut pas être défaussée de cette manière.



GOURMANDISE : Volez une carte au hasard dans la main d'un adversaire au choix, ou piochez 3 cartes. Ensuite, rejouez un tour.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Gourmandise qui peuvent être jouées lors d'un même tour. Si vous volez la dernière carte d'un adversaire, il baissera son compteur Malice de 2 à la fin de votre tour.



PARESSE : Si la dernière carte que vous avez jouée pendant ce tour est une carte Paresse, laissez-la devant vous au lieu de la défausser. Tous les adversaires ayant au moins une carte Paresse devant eux doivent piocher une carte.

Défaussez cette carte au début de votre prochain tour seulement.



COLÈRE : Choisissez un adversaire, qui pioche 2 cartes. Après avoir pioché, il peut immédiatement se défausser d'une carte Colère, vous faisant piocher 2 cartes. Vous pouvez alors vous défausser d'une carte Colère pour lui faire piocher 2 cartes. Répétez cela jusqu'à ce qu'aucun de vous deux ne puisse ou ne veuille plus défausser de carte Colère.



CORRUPTION : Cette carte appartient aux 7 couleurs en même temps : vous pouvez la considérer comme un « joker ». Choisissez une couleur lorsque vous jouez cette carte. Cette carte a alors l'effet de la couleur choisie.



AURÉOLE : Mettez toutes les cartes de votre main dans la défausse : votre compteur Malice sera donc baissé de 2 à la fin du tour. Si l'Auréole devait être défaussée, placez-la sur le bord de la table au lieu de la mettre dans la défausse. Cette carte n'a pas de couleur et pas de chiffre.



PURETÉ : Prenez la carte Auréole en main, qu'elle soit sur la table ou dans la main d'un adversaire. Cette carte n'a pas de couleur.





CRÉDITS

Auteur : Paul Saxberg

Illustratrice : Leah Fuhrman

Graphiste : Cindy Roth

Chef de projet : Robin Houpiet

Rédacteur : Xavier Taverne

Relectrice : Maëva Debieu



© 2020 Smirk & Dagger Games

www.smirkanddagger.com

© 2021 IELLO pour la version française

The Deadlies est une marque déposée de Smirk & Dagger Games, et est utilisée avec autorisation par IELLO.

Tous droits réservés

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341

54180 Heillecourt, France

Fabriquée à Jiaxing, Chine, par Whatz Games

WWW.IELLO.COM

Suivez-nous sur :

