



Découvre les règles du jeu en vidéo sur Youtube



Plein de conseils et d'astuces de jeu diaboliques sur mkdogames.com/mauditscadeaux

Un jeu 100 % personnalisable



Sleeve de protection
Grande boîte de rangement

Tapis de jeu
Mini jauge individuelle
Cartes additionnelles

But du jeu

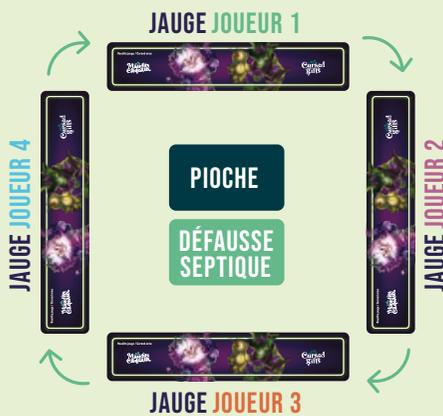
Le but du jeu est de te débarrasser un par un des autres joueurs en offrant des Maudits Cadeaux.



Mise en place de départ

Avant de commencer, mélange toutes les cartes. Distribues-en 7 à chaque joueur puis pose le reste face cachée au milieu de la table, ce sera la Pioche. Le joueur le plus jeune commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les zones de jeu



La Maudite Jauge

Elle se trouve devant toi et c'est ici que tu places les Maudits Cadeaux que les autres joueurs t'offrent, parce qu'un cadeau ça ne se refuse pas !

Chaque joueur commence avec une Jauge à 0. Lorsque la somme des Maudits Cadeaux dans sa jauge atteint 10, un joueur est éliminé immédiatement.

La Pioche

Place le tas de cartes mélangé face cachée. Tu pioches une seule carte à la fin de ton tour.

N'oublie pas de piocher car tes adversaires ne te feront pas de cadeaux sur ce coup-là !

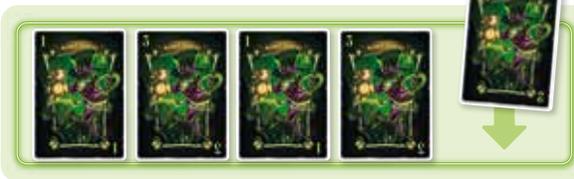
Défausse Septique

Lorsqu'une carte est jouée et que son pouvoir a été appliqué, place-la dans la Défausse Septique, face visible.

Les cartes Maudits Cadeaux qui ont été guéries avec un Antidote vont également dans la Défausse Septique (ainsi que les Antidotes utilisés).

Comment offrir un Maudit Cadeau ?

Pose le Maudit Cadeau que tu souhaites offrir dans la Jauge d'un autre joueur de ton choix, **il est interdit de s'en offrir à soi-même.**



Ce Maudit Cadeau possède une valeur qui remplit sa Maudite Jauge. Lorsque sa Jauge atteint 10 points ou plus et qu'il ne peut pas se défendre, ce joueur **est éliminé immédiatement** et ne peut plus jouer aucune carte (sauf si le pouvoir d'une carte vous dit le contraire).



Qu'est-ce qu'un Maudit Cadeau

Inévitable et à quoi ça sert ?

Certains Maudits Cadeaux ont une mention **INÉVITABLE**, cela veut dire que l'adversaire à qui tu offres ce cadeau ne pourra pas se défendre au moment où tu lui offres et sera obligé(e) d'accepter ce merveilleux présent.

En revanche, cela n'empêche pas de s'en débarrasser par la suite grâce à une autre carte lorsqu'il est dans ta jauge.

Exemple : Antidote, Sirène d'urgence...



IL EST INÉVITABLE, PAS INGUÉRISSABLE !

Il est important de noter que les **RIPOSTES** sont inutiles contre les Maudits Cadeaux Inévitables.



Un tour de jeu

Chaque joueur peut jouer jusqu'à 3 cartes maximum pendant son tour, dont **un seul Maudit Cadeau à un seul joueur.**

Quand mon tour se termine-t-il ?

Tu peux jouer jusqu'à 3 cartes mais tu n'es pas obligé(e) de le faire. Tu peux simplement en jouer 1, 2 ou même 0. C'est toi qui décides de terminer ton tour en piochant une carte. Le joueur suivant peut alors jouer jusqu'à 3 cartes et ainsi de suite jusqu'à ce que les Maudits Cadeaux aient eu raison de tous sauf un !

Fin de la partie

Victoire standard

La victoire intervient lorsque tous les joueurs ont été éliminés sauf un : ce joueur est le gagnant.

Plus de pioche ?

S'il n'y a plus aucune carte dans la pioche, prends la Défausse Septique, mélange-la, retourne-la et continue de jouer avec la nouvelle pioche.

Super important !

LORSQU'UN JOUEUR EST ÉLIMINÉ, IL PREND TOUS LES MAUDITS CADEAUX QUI SE TROUVENT DANS SA MAUDITE JAUGE ET CEUX QU'IL A ENCORE EN MAIN, ET LES MÉLANGE DANS LA PIOCHE !

(PAS DANS LA DÉFAUSSE SEPTIQUE !!!!!)



TU NE PEUX OFFRIR QU'UN SEUL MAUDIT CADEAU PAR TOUR ET À UNE SEULE PERSONNE.

(MAIS PAR CONTRE TU PEUX JOUER 3 FOURBERIES, OU 1 PIOCHE ET 2 FOURBERIES, OU ENCORE 2 DÉFENSES ET 1 PIOCHE...)



Un conseil, presque une obligation :

N'ESSAIE PAS DE RÉPARTIR LES MAUDITS CADEAUX ÉQUITABLEMENT ENTRE LES JOUEURS.



TENTE PLUTÔT D'ATTAQUER LE OU LES JOUEUR(S) QUI ONT LE PLUS DE MAUDITS CADEAUX DANS LEUR JAUGE AFIN DE LES ÉLIMINER LE PLUS VITE POSSIBLE (CAR C'EST QUAND MÊME LE BUT DU JEU !)

Les types de cartes



Comment jouer n'importe quelle autre carte ?

Il existe plusieurs types de cartes. Pendant ton tour, joue une par une n'importe quelle carte de ta main en réalisant immédiatement son pouvoir inscrit dessus.

ANTIDOTE

L'Antidote te permet de guérir un Maudit Cadeau. Les Antidotes possèdent une valeur négative (-1, -2, -5 etc). Pour guérir un Maudit Cadeau (même s'il est **INÉVITABLE**), tu dois utiliser la valeur exacte d'Antidotes nécessaires. Les cartes Maudits Cadeaux qui ont été guéries avec un Antidote vont dans la Défausse Septique, ainsi que les Antidotes utilisés)



Exemple : Tu as un Maudit Cadeau de 2.

Tu peux le guérir avec un Antidote de -2 ou deux Antidotes de -1.

Avec un Antidote de -5, on peut guérir :

- un Maudit Cadeau de 5 points
- un Maudit Cadeau de 4 points + un Maudit Cadeau de 1 point
- un Maudit Cadeau de 3 points + un Maudit Cadeau de 2 points
- plusieurs Maudits Cadeaux de 1 et 2 points, etc...

Avec un Antidote de -5, on ne peut pas guérir :

- un Maudit Cadeau de 4 points (il manque 1) etc...



Important

Tu peux guérir des Maudits Cadeaux sur lesquels sont posées des Fourberies (Exemple: Au secours, Gracula, Momie Touthanpéku).

La valeur du Maudit Cadeau augmente à cause de la Fourberie, tu dois donc utiliser suffisamment d'Antidotes pour guérir le cumul des deux.



Tu peux jouer 2 Antidotes en même temps ou même 3, chaque Antidote comptera comme une carte jouée pendant ton tour. Par exemple, avec 2 Antidotes de -2, tu peux guérir un Maudit Cadeau de 4 points, etc...

FOURBERIE

Une carte Fourberie a pour but de déstabiliser les autres joueurs, elle se joue uniquement pendant ton tour.

Pour la jouer, lis son pouvoir au(x) joueur(s) ciblé(s) et applique-le immédiatement. Défausse ensuite ta carte Fourberie ainsi jouée (sauf mention contraire précisée sur la carte).

Si une ou plusieurs Fourberies sont posées sur un Maudit Cadeau et que celui-ci est guéri ou défaussé, la ou les Fourberie(s) posée(s) dessus doit/doivent être défaussée(s) également.



DÉFENSE

Une carte Défense sert à te protéger. Elle se joue pendant ton tour.

Pour la jouer, lis son pouvoir et applique-le immédiatement. Défausse ensuite ta carte ainsi jouée (sauf mention contraire précisée sur la carte).



DÉFENSE AVEC RIPOSTE

Une carte Défense avec **RIPOSTE** se joue n'importe quand, même pendant le tour de tes adversaires. Elle se joue toujours en réponse à une autre carte jouée (quelque soit le type de cartes en respectant la consigne indiquée sur la Défense en question). Pour la jouer, lis son pouvoir et applique-le immédiatement. Défausse ensuite ta carte ainsi jouée.



Jouer une Riposte pour te défendre pendant ton tour ne compte pas dans la limite de 3 cartes par tour.

Exemple : un joueur t'attaque avec une Fourberie, tu réponds avec une Défense en **RIPOSTE**, telle qu'une « Protection de la Raie ». Lis le pouvoir de la carte Défense et réalise-le immédiatement.

RIPOSTE : règles avancées*

*Nécessite des cartes qui ne sont pas incluses dans le jeu de base, à découvrir sur mkgames.com/mauditscadeaux/

Tu peux enchaîner plusieurs **RIPOSTES** d'affilée. On ne peut riposter qu'à la **dernière carte jouée**.

Exemple : **Joueur 1** joue une Fourberie sur **Joueur 2**.

Joueur 2 répond avec une Défense « **RIPOSTE** ». Cette riposte va agir uniquement sur la Fourberie de **Joueur 1**.

Si **Joueur 1** décide à son tour de riposter il doit alors riposter en réponse à la Défense de **Joueur 2** (car c'est la dernière carte jouée). Pour cela il doit avoir la réponse adéquate (par exemple « Darkva dort » ou « Phoque you » qui peuvent répondre aux Défenses). **Joueur 2** peut alors répondre à son tour à la Défense que **Joueur 1** vient de jouer, etc...

CADEAU INUTILE

Les Cadeaux Inutiles (comme celui que tata Yolande te fait chaque année) encombrant ta main et tu aimerais bien t'en débarrasser. Ils ne servent à rien et tu ne peux pas les offrir. Cependant, ils ne sont pas si inutiles que ça car associés à d'autres cartes (telles que « Vol à l'arraché », « Jour de deuil » etc), ils peuvent s'avérer finalement utiles !



Règles bonus

Si un joueur te fait une Fourberie ou t'offre un Maudit Cadeau et que tu as au moins 3 cadeaux inutiles en main, tu peux en défausser 3 et les utiliser comme un « Cacarma ».

Si tu en as 2 dans ta main (identiques ou non), tu peux les jouer (ce qui compte comme 2 cartes) et ils deviennent un Maudit Cadeau de 1 point Inévitable à offrir. Place-les dans la jauge de ton adversaire.



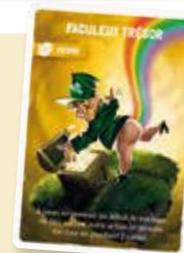
(voir pouvoir sur la carte).



Si tu as un Cadeau Inutile de l'Édition Zodiacale (hors jeu de base) dans ta main et que c'est ton signe astrologique, tu peux le jouer et choisir n'importe quelle carte de la Défausse Septique et l'ajouter à ta main sans la dévoiler aux autres joueurs.

PIOCHE

Une carte Pioche te permet de refaire ta main en piochant des cartes supplémentaires. Pour la jouer, lis son pouvoir et applique-le immédiatement. Défausse ensuite ta carte Pioche ainsi jouée.



CONSEILS DE JEU

Jouer de 5 à 8 joueurs ?

Le plus simple est de posséder 2 jeux de bases. Mélange les 2 ensemble pour jouer jusqu'à 8 joueurs.

Un jeu 100% personnalisable

Pour améliorer ton expérience de jeu, des dizaines d'autres cartes sont disponibles à l'unité (dans la quantité que tu veux) pour agrémenter ton jeu de base, le rendre unique et à ton goût.

Besoin d'aide, une question ?

Tape le nom de la carte de ton choix dans la FAQ et cherche la réponse à ta question parmi des dizaines d'articles. Si ta question reste sans réponse, contacte-nous via les réseaux sociaux. Des tas de conseils pour composer ton jeu sont disponibles dans la FAQ.



Scanne ce QR code pour aller sur la FAQ



Illustratrice : Aleksandra Petruk
Auteurs : Florine Crépin, Olivier Degardin

mkgames.com/mauditscadeaux