

# SO DEADLICIOUS!

## Présentation du jeu

Jeu de deckbuilding / 2 à 4 joueurs / durée : 60 min. / 12 ans et +

Dans So Deadlicious!, vous incarnez des monstres qui se sont réunis autour d'un festin composé de créatures de légende. Ce festin un peu particulier a pour objectif de faire muter votre corps en assimilant ces créatures pour devenir un être à l'apparence et aux pouvoirs encore plus effroyables et puissants.

## Objectif du jeu

So Deadlicious! est un jeu de deckbuilding : au départ, les joueurs ont une pioche limitée et prédéfinie de cartes. Au cours de la partie, les joueurs vont récupérer de nouvelles cartes à mélanger aux anciennes et ainsi développer leur jeu.

Dans So Deadlicious!, le vainqueur est le joueur qui cumulera le plus de points d'horreur à la fin de la partie. Ces points d'horreurs sont représentés en haut à gauche de chaque carte.

## Matériel

- 4 plateaux individuels
- 4 marqueurs de santé
- 1 plateau Décompte des pièges

1 marqueur de piège

16 cartes représentant une famille de créature

16 familles de créatures de 7 cartes (proportions 4.2.1)

10 cartes Piège

24 cartes Leurre

48 cartes Attaque +1

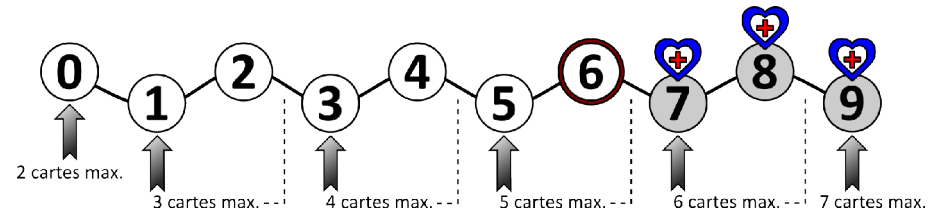
36 cartes Régénération + 1

28 cartes Assimilation +1

## Mise en place

Désignez un premier joueur. Si ce n'est pas la première partie, le premier joueur est celui situé à gauche du joueur ayant gagné la partie précédente.

Chaque joueur reçoit un plateau individuel et un marqueur de santé. Ce marqueur est placé sur le 6 de la jauge de santé du plateau. Cette jauge indique au joueur son niveau de santé ainsi que le nombre de cartes maximum qu'il devra avoir en main à la fin du tour.



Chaque joueur reçoit également 6 cartes Rat vorace, 3 cartes Escargot de mousse et 1 carte Crapaud cornu. Ces 10 cartes sont mélangées face cachée pour constituer la pioche de départ du joueur.

Les cartes Rat vorace, Escargot de mousse et Crapaud cornu restantes sont placées au centre de la table. Placer également toutes les cartes Leurre au centre de la table.

Placez le plateau Décompte des pièges au centre de la table avec le

marqueur du décompte sur le 6 pour une partie à 2-3 joueurs et sur le 8 pour une partie à 4 joueurs.

Chaque joueur tire ensuite au hasard 2 cartes de familles et 2 cartes Piège pour une partie à 3-4 joueurs. Pour une partie à 2 joueurs, les joueurs tirent 3 cartes de chaque.

prenez dans la boîte les 7 cartes correspondant à chacune des familles. Mettez de côté, pour chacune d'entre elle, 2 des cartes en 4 exemplaires. Les cartes restantes et les cartes Piège sont mélangées puis réparties face cachée pour former des paquets de 6 cartes. Ainsi, on obtient 6 paquets à 2 et 3 joueurs et 8 paquets à 4 joueurs.

Les cartes en 4 exemplaires mises de côté sont mélangées et placées 2 par 2 sur les paquets existants (formant ainsi des paquets de 8 cartes). La carte supérieur de chaque paquet est ensuite révélée.

L'ensemble des cartes placées au centre de la table forme le **Festin**. Ce sont les cartes que les joueurs pourront récupérer au cours de la partie. Les cartes du festin et de la pioche de chaque joueur sont appelées des **Créatures**.

Tous les joueurs piochent ensuite 5 cartes/créatures de leur pioche pour former leur main, et la partie peut commencer.

### **Variante pour la mise en place du Festin**

Une fois que vous connaissez un peu le jeu, vous pouvez remplacer la mise en place aléatoire du festin. Les cartes de chaque famille de créatures ne sont plus placées au hasard mais par les joueurs.

Comme pour la mise en place aléatoire, 2 des cartes en 4 exemplaires de chaque famille sont mises de côté. Les joueurs conservent en main les cartes restantes et les cartes pièges qu'ils ont tiré.

Puis, dans le sens du tour de jeu (sens horaire), chaque joueur va choisir une de ses cartes et la placer sur un des paquets face cachée. Les joueurs procèdent ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes soient placées.

Les cartes mises de côté sont mélangées face cachée et placées 2 par 2 sur chaque paquet.

Remarque : les joueurs ne sont pas obligés de répartir équitablement les cartes entre les paquets.

### **Déroulement d'un tour**

Lors de son tour de jeu, le joueur actif peut jouer autant de créatures qu'il le souhaite. A la fin de son tour, il conserve dans sa main les créatures non jouées et complète sa main pour avoir autant de créatures que lui permet son niveau de santé. Si ce joueur a plus de créatures que sa valeur de santé, il doit en défausser en conséquence, c'est à dire placer les cartes créatures en excès face visible dans la défausse. C'est ensuite le tour du joueur à sa gauche.

Lorsqu'un joueur doit piocher une créature et que sa pioche est vide, il mélange sa défausse pour former une nouvelle pioche.

Remarque : à tout moment, un joueur a le droit de consulter sa défausse ou celle d'un autre joueur, mais pas sa pioche.

### **Résolution des créatures de la main**

Lorsqu'un joueur joue une créature, il en applique les effets par ordre d'apparition sur la carte. Les principaux effets sont les suivants :

- **Attaque** +1: vous pouvez ajouter 1 point à votre attaque pour ce tour.
- **Régénération** +1 : vous pouvez récupérer 1 point de santé.
- **Assimilation** +1 : vous pouvez prendre 1 créature de votre main et la poser devant vous en dehors de votre zone de jeu (voir Assimilation des créatures et bonus).
- **Empoisonnement** de 1 : perdez un point de santé
- Recevez un **Leurre**: prenez une créature Leurre et placez-la

dans votre défausse (voir Dévorement de créatures du festin).

- Au **dévorement**, [...] : appliquez l'effet décrit uniquement lorsque vous récupérez la créature depuis le festin.

Une fois tous les effets de la créature résolus, son propriétaire la place face visible dans sa défausse.

*exemple : un joueur attaque une créature, puis place cette dernière et les créatures qu'il a utilisées dans sa défausse, une fois tous leurs effets réalisés. Il peut ensuite utiliser une autre créature pour récupérer une d'entre elle.*

Les effets d'une créature sont résolus dans l'ordre d'apparition de cette dernière. Les effets Attaque +X, Régénération +X et Assimilation +X ne sont pas à utiliser obligatoirement, contrairement aux autres effets. Ces effets sont cumulables de créature en créature. Ainsi, un joueur peut utiliser plusieurs créatures de sa main pour attaquer une créature du festin.

## **Dévorement de créatures du Festin**

Dévoré une créature du Festin consiste à la récupérer et la placer dans sa fausse. Pour cela, il faut avoir au moins autant de point d'attaque que la résistance de la créature et suffisamment de points de santé pour subir sa toxicité.

La résistance d'une créature est indiquée en bas à gauche de la carte et sa toxicité en bas à droite. Lorsqu'un joueur récupère une créature du festin, il diminue sa jauge de santé d'autant de point que la toxicité de la créature et la place dans sa défausse. Ensuite, s'il y avait dans le festin une créature face cachée sous cette dernière, il la révèle.

Les Leurres sont des créatures particulières qui ne peuvent être attaquées. Seul un effet tel que « récupérez un Lurre » permet d'en récupérer une. Ces créatures rapportent -1 point d'horreur si elles sont assimilées.

## **Gestion de la jauge de santé**

Sur le plateau individuel de chaque joueur est représenté une ligne allant de 0 à 9 : c'est la jauge de santé. En début de partie, les joueurs placent leur marqueur de santé sur le 6 ; c'est la valeur maximale de santé. Pour augmenter cette limite, il faut obtenir des bonus de Santé + (voir Assimilation des créatures et bonus).

A chaque fois qu'un joueur s'empoisonne (par effet d'empoisonnement ou par la toxicité d'une créature), il diminue sa valeur de santé en conséquence. Si sa santé atteint 0, il ne peut plus jouer de créature qui font diminuer sa santé. De même, si la toxicité d'une créature est supérieur à la valeur de santé d'un joueur, il ne peut l'attaquer.

La régénération permet à un joueur de récupérer des points de santé, toujours dans la limite du maximum autorisé par sa jauge de santé.

Cas particulier : si un joueur ne peut pas se régénérer, n'a plus de points de santé et n'a que des créatures en main l'empoisonnant au début de son tour, il révèle sa main aux autres joueurs avant de la défausser et piocher de nouvelles créatures. S'il pioche de nouveau uniquement des créatures qui l'empoisonne, il répète cette opération. Cette action met directement fin à son tour.

## **Activation des cartes Piège**

Lorsqu'une carte Piège est révélée (rendu visible suite au dévorement d'une créature du Festin par un joueur), les effets de la carte sont immédiatement appliqués, et ce, même si le joueur n'a pas réalisé tous les effets des créatures qu'il est en train de jouer.

Le marqueur de décompte des pièges descend alors d'un cran. Lorsque le dernier piège est révélé, la partie s'achève immédiatement.

## **Assimilation des créatures et bonus**

Lorsqu'un joueur assimile une créature, il la pose devant lui, sous son plateau individuel, en laissant dépasser le haut de la carte. Il ne peut

plus utiliser cette créature, mais désormais ses points d'horreur (situés en haut à gauche de la carte) compte pour le résultat final.

Les créatures non-Leurre ont une icône de **bonus** en haut à droite de la carte. Dès qu'un joueur a assimilé 3 créatures ayant la même icône, il obtient le bonus correspondant.

Ces bonus sont utilisables une fois par tour, lors de votre tour, à l'exception du bonus Santé +, qui est un bonus permanent.



**Attaque** : bénéficiez d'un attaque +1 supplémentaire une fois par tour.



**Régénération** : bénéficiez d'une régénération +1 supplémentaire une fois par tour.



**Assimilation** : bénéficiez d'une assimilation +1 supplémentaire une fois par tour.



**Poison** : empoisonnez de 1 tous vos adversaires une fois par tour.



**Santé +** : augmentez la valeur maximal de votre santé de 1.

Ces bonus sont cumulables : ainsi, lorsqu'un joueur a 6 créatures assimilées avec la même icône de bonus, il obtient le bonus deux fois par tour.

## Fin de la partie

La partie s'achève dès que la dernière carte Piège est révélée et résolue (l'effet est immédiat). Il y en a 6 dans une partie à 2 et 3 joueurs et 8 à 4 joueurs.

Chaque joueur fait le total des points d'horreur des créatures qu'il a assimilées au cours de la partie. Celui qui en a le plus remporte la partie.