

# RÈGLE DU JEU

# MALÉDICTION!

QUEUE DE RAT, PLUME DE CORBEAU...  
ET ENCORE UN PLI DE TROP !



8+



3-5



30+



45 cartes  
9 rats  
9 corbeaux  
9 balais  
9 araignées  
9 potions



44 cartes  
8 × 0 points  
16 × 1 point  
12 × 2 points  
8 × 3 points



7 cartes  
5 cartes  
1 carte



## CONTENU

### 45 cartes Sorcière

9 rats de valeur 1 à 9

9 corbeaux de valeur 1 à 9

9 balais de valeur 1 à 9

9 araignées de valeur 1 à 9

9 potions magiques +1, +2, +3 (en 3 exemplaires)



### 44 cartes Contrat

8× 0 pli

16× 1 pli (exactement /au moins)

12× 2 plis (exactement /au moins)

8× 3 plis (exactement /au moins)



### 7 cartes Chapeau de sorcière

### 5 cartes Points

### 1 carte Boule de cristal



Osez  
de cris  
ensor  
chaqu  
rempo  
des po  
points

Pas so  
advers  
prévis  
vous n  
Heure  
Réuss  
en p



1. T  
e

Astuce  
le vers  
pouvez  
piler à

2. P  
S

3. D

## PRINCIPE DU JEU

Osez-vous jeter un coup d'œil dans la boule de cristal ? MALÉDICTION ! est un jeu de cartes ensorcelant dans lequel vous devez annoncer à chaque tour le nombre de plis que vous pensez remporter. Chaque contrat rempli vous rapporte des points positifs , mais si vous échouez, ces points sont négatifs .

Pas sorcier ? C'est ce que vous croyez ! Vos adversaires se feront un malin plaisir à ruiner vos prévisions en jouant leurs potions au moment où vous ne vous y attendez pas ! Heureusement, vous pouvez utiliser votre magie. Réussirez-vous à transformer vos points négatifs en points positifs en cours de partie ?

## MISE EN PLACE

1. Triez les cartes Contrat par valeur (0, 1, 2 et 3) et alignez les 4 piles dans l'ordre croissant.

*Astuce pour les premières parties : Pour pouvoir voir le verso (1+, 2+ et 3+) des cartes Contrat (1, 2 et 3), vous pouvez retourner la première carte de chacune de ces piles à côté.*

2. Placez la pile avec les 7 cartes Chapeau de sorcière au bout de la ligne.
3. Distribuez une carte Points à chaque joueur.

4.

5.

6.





4. Avant chaque manche : Le joueur le plus âgé reçoit la carte Boule de cristal pour la première manche. À chaque nouvelle manche, elle sera passée au voisin de gauche.
5. Le joueur qui possède la carte Boule de cristal révèle une carte au hasard de la pile de cartes Sorcière et la pose sur la table, bien en vue de tous : **elle indique l'atout pour cette manche.**
6. Il mélange ensuite les cartes Sorcière restantes et en distribue 7 à chaque joueur pour constituer leur main.



## PETIT

**Pli :** Tou  
carte à t  
forment

**Entame**  
jouant u  
choix.

## D

MALÉ  
Chacu

**1. PHA**  
les jou  
qu'ils  
jeu,   
de l'at

**2. PHA**  
au cou  
cartes  
tenter

**3. PHA**  
contra  
sorcièr

La par  
piles d  
dernie  
dans la  
contra





## PETIT LEXIQUE DU JEU DE PLIS

**Pli :** Tous les joueurs jouent une carte à tour de rôle. Ces cartes forment un pli.

**Entamer :** Ouvrir un pli en jouant une première carte au choix.

**Suivre :** Jouer une carte de même couleur que la première carte du pli.

**Atout :** Couleur de carte plus forte que toutes les autres.

## DÉROULEMENT DU JEU

**MALÉDICTION !** se joue en plusieurs manches. Chacune se décompose en 3 phases :

**1. PHASE DE CONTRAT** Au cours de cette phase, les joueurs tentent d'estimer le nombre de plis qu'ils pensent remporter au cours de la phase de jeu, en fonction des 7 cartes qu'ils ont en main et de l'atout retourné.

**2. PHASE DE JEU** Il s'agit de la phase principale au cours de laquelle les joueurs vont jouer leurs cartes au milieu de la table, pli après pli, pour tenter de remplir leur contrat.

**3. PHASE DE DÉCOMPTE** Les joueurs vérifient si les contrats ont été remplis et qui gagne le Chapeau de sorcière pour avoir remporté le plus de plis.

La partie s'arrête si, à la fin d'une manche, une des piles de cartes Contrat 1, 2 ou 3 est vide, ou si le dernier Chapeau de sorcière a été gagné (ou remis dans la boîte) à l'issue de la 7<sup>e</sup> manche. Dans le cas contraire, une nouvelle manche commence.

## 1. PHASE DE CONTRAT

À tour de rôle, les joueurs jouent une carte de couleur choisie. Les plis sont constitués de cartes de même couleur que la première carte du pli. Le contrat est visible à côté de la pile de cartes.



Le joueur qui remporte le plus de plis gagne le Chapeau de sorcière.

En cas d'égalité, le dernier pli de la manche décide.



## 1. PHASE DE CONTRAT

À tour de rôle dans le sens horaire, en commençant par le joueur qui possède la Boule de cristal, chaque joueur annonce le nombre de plus qu'il pense remporter lors de la phase de jeu qui suit. Pour cela, chacun prend une carte Contrat correspondante et la place devant lui, à côté de sa carte Points, en choisissant la face visible (exactement / au moins). Une fois posée, la carte Contrat ne peut plus bouger jusqu'à la fin de la phase de jeu qui suit.



Plus un contrat est élevé, plus il rapporte de points positifs ★.

Mais s'il n'est pas rempli, les points deviennent négatifs ★.



Si un contrat est retourné sur sa face **Exactement** (sans signe « + »), il rapporte encore plus de points en cas de succès. Mais il est aussi plus difficile à remplir.

Le joueur qui a choisi la carte Contrat rapportant le plus de points positifs ★ **entame** le premier pli de la manche.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui d'entre eux qui a choisi sa carte Contrat en dernier commence.

## NOUVEAU

Si, lors de la phase de jeu, un joueur n'a pas pu remplir son contrat, il ne rapporte pas de points positifs. PHASE DE JEU : à la fin de la phase de jeu, le joueur qui a choisi la plus grande carte Contrat s'il l'a remplie rapporte des points positifs. Si il l'a remplie, il soustrait des points (exactement / au moins).



## CARTES

Si un joueur a choisi une mauvaise carte Contrat, il ne rapporte aucun point positif. Si aucun joueur n'a pu remplir son contrat, la manche est nulle. Si un joueur a choisi une mauvaise carte Contrat, il ne rapporte aucun point positif. Si aucun joueur n'a pu remplir son contrat, la manche est nulle.

## NOUVEAU CONTRAT

Si, lors d'une manche précédente, un joueur n'a pas rempli son contrat et possède donc des points négatifs sur sa carte Points (voir 3. PHASE DE DÉCOMPTE), il peut la récupérer et tenter de remplir ce contrat lors de ce tour. Il la place alors à côté de sa carte Points (comme s'il l'avait prise de l'une des piles de la rangée). Il peut de nouveau décider quelle face de la carte il souhaite utiliser en posant celle-ci face visible (exactement / au moins).



## CARTE CONTRAT « 0 »

Si un joueur a une main plutôt mauvaise, il peut envisager de prendre une carte Contrat de valeur 0. Il annonce ainsi qu'il ne veut remporter aucun pli lors de la phase de jeu suivante. S'il échoue, il ne perd pas de points et remet simplement cette carte sur la pile.



Par contre, s'il réussit effectivement à ne remporter aucun pli comme annoncé, il place la carte Contrat 0 sur sa carte Points (voir 3. PHASE DE DÉCOMPTE). Certes, elle ne lui rapporte aucun point, mais elle lui offre un avantage pour les manches à venir. Si, lors d'une prochaine manche, le joueur avait annoncé un pli de plus que ce qu'il a remporté, il peut remplacer le pli manquant par la carte 0 et ainsi remplir son contrat. Une fois utilisée, la carte Contrat 0 est remise sur la pile de 0.

**Conseil lors de la phase de contrat :** Tous les joueurs ont 7 cartes en main. Mais souvent, une manche ne dure pas 7 plis (voir 2. PHASE DE JEU - L'EFFET DES POTIONS). En plus de l'atout et de la valeur des cartes de sa main, les annonces des joueurs qui vous précèdent peuvent influencer l'annonce de votre propre contrat.

## 2. PHASE DE JEU

Le joueur désigné lors de la phase de contrat entame le premier pli en jouant une carte au choix de sa main au milieu de la table. À tour de rôle dans le sens horaire, chacun des joueurs suivants joue également une de ses cartes et **doit suivre la couleur de la première carte jouée**. S'il n'a pas de carte de cette couleur, il

peut jo  
couleu

Le jou  
façon

★ La p

★ Si a  
de l

Une ca  
d'enta

Le vai  
de ce p

appari  
entam

ce qu'

phase

passé

des po

encor

défaul

ÉGALI

En cas

le gain

défaul

d'entr

suivar

peut jouer une carte de n'importe quelle autre couleur : atout ou non.

Le **joueur qui remporte le pli** est déterminé de la façon suivante :

★ **La plus forte valeur d'atout remporte le pli.**

★ **Si aucun atout n'a été joué, la plus forte carte de la couleur d'entame remporte le pli.**

Une carte qui n'est ni un atout, ni de la couleur d'entame ne peut jamais remporter un pli.

Le **vainqueur** du pli empile toutes les cartes de ce pli à côté de sa carte Contrat : elles lui appartiennent définitivement. **C'est lui qui entame le pli suivant**, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de carte en main. La phase de jeu est alors terminée et tout le monde passe à la phase de décompte. À cause de l'effet des potions, il peut arriver que des joueurs aient encore des cartes en main. Elles sont alors défaussées sans autre effet.

## ÉGALITÉ

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs pour le gain d'un pli, toutes les cartes du pli sont défaussées. Personne ne le remporte. Le dernier d'entre eux à avoir joué une carte entame le pli suivant.

## LESC

Il y a 5  
dont 4  
**Araig**



À cela  
peuve  
une co  
cartes  
pern

## EFFET

Une se  
se con  
couleu  
Balai,  
potion  
carte  
et aug  
respe

## LES CARTES SORCIÈRE

Il y a 5 couleurs de cartes à MALÉDICTION !, dont 4 de valeurs 1 à 9 (**Rat**, **Corbeau**, **Balai** et **Araignée**).



À cela viennent s'ajouter les **cartes Potion**. Elles peuvent être de valeur 1, 2 ou 3 et constituent une couleur à part entière. Il peut arriver que les cartes Potion soient la couleur d'atout et qu'elles permettent donc de remporter un pli.

## EFFETS SPÉCIAUX DES POTIONS

**Une seule** carte Potion peut en plus se combiner avec n'importe quelle couleur de carte (Rat, Corbeau, Balai, Araignée et Potion). La potion prend alors la couleur de la carte à laquelle elle est combinée et augmente la valeur de celle-ci respectivement de 1, 2 ou 3.

*Les potions constituant une couleur à part entière, une potion peut être associée à une autre potion pour la rendre plus forte.*



## EXEMPLE

1 Stéh en jo



Atou

« Araï

4 Ann  
non pl  
Elle jo  
« Araï  
à une

Avec s  
pli, pu

**Conseil**  
nombre  
chaque  
de les c  
ci-cont

## EXEMPLE

1 Stéphane entame le pli en jouant un « **Rat 8** ».

2 Karine est obligée de suivre et joue un « **Rat 4** ».

Atout  
« **Araignée** »

4 Anne ne peut pas non plus jouer de Rat. Elle joue également un atout « **Araignée 5** » mais combiné à une « **Potion +2** ».

3 Pierre ne peut pas suivre et joue un atout « **Araignée 6** ».

Avec son « **Araignée 7** », Anne remporte donc ce pli, puis entame le suivant...

**Conseil :** Afin de connaître le nombre de plis remportés par chaque joueur, il est préférable de les disposer comme indiqué ci-contre.

## 3. Pli

Tous les joueurs placent  
☆ vis-à-vis  
ont été  
points  
Décaler  
position



**Rappel**  
a gagné  
Points,  
de 0 po

## ATTRIBUTION DES POINTS

Le joueur  
peut im  
contra  
sorcier

Le joueur  
une ca

### 3. PHASE DE DÉCOMPTE

Tous les joueurs qui ont rempli leur contrat, placent leur carte Contrat face points positifs ☆ visible sur leur carte Points. Tous ceux qui ont échoué placent leur carte Contrat face points négatifs ★ visible sur leur carte Points. Décalez-les de manière à toujours voir les points positifs ou négatifs des manches précédentes.



Contrat non rempli = ★

Contrat rempli = ☆

**Rappel :** Si, lors d'une manche précédente, un joueur a gagné une carte Contrat 0 et l'a placée sur sa carte Points, il peut l'utiliser et la remettre sur la pile centrale de 0 pour augmenter le nombre de plis remportés de 1.

#### ATTRIBUTION DE LA CARTE CHAPEAU DE SORCIÈRE

Le joueur qui a remporté le plus de plis, peu importe qu'il ait ou non rempli son contrat, gagne la carte Chapeau de sorcière et ainsi un point de bonus.



Le joueur la place sur sa carte Points, comme une carte Contrat.

En cas  
carte  
dans l

Si auc  
se pré  
nouvel

Si, à l'  
deux d  
se ter

★ La c  
attr

★ Une  
épu

Les jo  
additi  
Celui d  
s'est v  
possè  
la part

En cas  
cartes  
de nou  
victoi

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, une carte Chapeau de sorcière de la pile est remise dans la boîte.

Si aucune des deux conditions de fin de partie ne se présente à l'issue de la phase de décompte, une nouvelle manche commence (*voir MISE EN PLACE*).

## FIN DE LA PARTIE

Si, à l'issue de la phase de décompte, une des deux conditions suivantes se présente, la partie se termine immédiatement :

- ★ La **dernière carte Chapeau de sorcière** est attribuée à un joueur ou remise dans la boîte.
- ★ Une des piles de **cartes Contrat 1, 2 ou 3** est épuisée.

Les joueurs passent au décompte final : chacun additionne alors ses points positifs et négatifs. Celui qui totalise le plus de points (ou si le sort s'est vraiment acharné sur vous, celui qui possède le moins de points négatifs) remporte la partie.

En cas d'égalité, celui qui possède le plus de cartes Chapeau de sorcière l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

© 2024  
Auteur  
Rédac  
Illustra  
Traduc





© 2025 Game Factory  
 Auteur : Charlie Bink  
 Rédaction : Rico Gadola  
 Illustratrice : Melanie Friedli  
 Traduction : Eric Bouret



Un jeu Game Factory  
 Carletto Deutschland GmbH  
 Kressengartenstraße 2  
 D-90402 Nuremberg | [www.carletto.de](http://www.carletto.de)  
 Carletto AG | Industriestrasse 10  
 CH-6440 Brunnen | [www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)  
[www.gamefactory-games.com](http://www.gamefactory-games.com)

Distribué par Blackrock Games  
 ZA du Pra de Serre  
 63960 Veyre-Monton  
 France  
[www.blackrockgames.fr](http://www.blackrockgames.fr)

