



STUDIOCANAL

© 1997 CANAL+ COMPTON
TOUT DROITS RÉSERVÉS



1x

EVIL DEAD

RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL



50 cartes
Annonce



38 cartes
Récompense



6 aides
de jeu



2 dés
à 10 faces

APERÇU ET BUT DU JEU

La condition de victoire est simple :
obtenir un double 0 en lançant deux dés à 10 faces.
Simple, vraiment ? Vous n'avez qu'1 % de chances
d'y parvenir !

Une partie se joue en plusieurs manches, chacune d'entre elles étant composée de deux phases : une **phase d'annonce**, durant laquelle chaque joueur pourra soit faire une annonce concernant toutes les cartes en jeu (bluff permis), soit douter de l'annonce précédente. Cette phase se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un joueur en jeu. Vient ensuite la **phase de récompense**, durant laquelle le dernier joueur en jeu peut augmenter ses chances aux dés ou effectuer des lancers pour tenter de gagner la partie.

MISE EN PLACE

- Mélangez les deux paquets (Annonce et Récompense) séparément et formez 2 pioches face cachée sur la table.



- Révélez 3 cartes Récompense et placez-les à proximité du paquet, visibles par tout le monde.



Remarque : Si vous jouez à 2 joueurs, retirez les cartes « Passez 1 vote » du paquet.

- Distribuez 3 cartes Annonce à chacun d'entre vous. Attention : personne d'autre que vous ne doit voir vos cartes !



MISE EN PLACE



• Avant de commencer, chacun de vous lance les dés. En additionnant les 2 dés, celui ou celle qui obtient le résultat le plus faible commence. En cas d'égalité, recommencez. Si l'un de vous obtient 0 et 0, il remporte immédiatement la partie ! Bravo !

Remarque : Cette étape n'est utile que pour la mise en place.

Vous pouvez commencer à jouer !

PHASE D'ANNONCE



Durant cette phase, vous utilisez les cartes Annonce. Elles vont de 1 à 5 et se déclinent en 5 familles (**Fusils**, **Tronçonneuses**, **Cerfs**, **Mains**, **Têtes**). Chaque carte Annonce existe en deux exemplaires.

ANNONCES

Le premier joueur regarde ses cartes et fait une annonce en donnant un nombre et une famille.

Ces règles sont ponctuées d'exemples basés sur une partie fictive entre 4 joueurs nommés A, B, C et D.

Le joueur A pense donc qu'il y a au moins 3 Tronçonneuses dans les mains des différents joueurs.

3
Tronçonneuses



Remarque : On prendra en compte le nombre total de Tronçonneuses (et pas le nombre de cartes). Par exemple, une carte 2 de la famille Tronçonneuses et une carte 4 de la famille Tronçonneuses valent pour 6.

PHASE D'ANNONCE

Ensuite, c'est au joueur suivant dans le sens horaire. Ici, B doit surenchérir en annonçant un nombre strictement supérieur à celui de l'annonce précédente. La famille annoncée peut changer ou rester la même.

4
Tronçonneuses



Remarque : Vous pouvez aussi faire des annonces sur des familles que vous n'avez pas en main.

Continuez ainsi de suite chacun votre tour.



5
Têtes



8
Cerfs



12
Mains



14
Mains

C'EST FAUX !

C'EST
FAUX !



À son tour, si un joueur doute de l'annonce précédente et pense qu'elle est erronée (et donc que le joueur précédent surestime la valeur réelle de la famille annoncée), il peut dire « C'EST FAUX ! ».

C dit « C'est faux ! » : elle pense donc qu'il y a moins de 14 Mains dans les mains des joueurs et ne souhaite pas surenchérir.

On demande alors aux autres, dans l'ordre du tour, s'ils sont d'accord avec l'annonce contestée (sauf à celui qui a fait la dernière annonce).

Vous
pensez
qu'il y a
14 Mains
ou plus ?



PHASE D'ANNONCE

Une fois que tout le monde s'est prononcé, chacun de vous révèle sa main : totalisez alors les valeurs de la famille concernée pour savoir qui a raison.



14 Mains étaient annoncées, mais il n'y a en réalité que **7 Mains**.

EN JEU OU HORS JEU

Ceux qui avaient raison restent **EN JEU**. Ceux qui avaient tort sont éliminés : ils sont **HORS JEU** jusqu'à la fin de la manche (ça ne devrait pas durer trop longtemps !).

NOUVELLE PHASE D'ANNONCE

Les joueurs encore en jeu rejouent une phase d'annonce.

Pour la nouvelle phase, placez toutes les cartes Annonce du tour précédent dans une pile de défausse, puis piochez 3 nouvelles cartes.

Remarque : Dans le rare cas où la pioche de cartes Annonce s'épuise avant la fin de la manche, remélangez les cartes défaussées et reprenez la phase d'annonce.

Si l'annonce contestée était **fausse**, le joueur qui l'avait contestée devient premier joueur.

Si l'annonce contestée était **juste**, le joueur qui a fait cette annonce devient premier joueur.

PHASE D'ANNONCE

Comme C avait contesté l'annonce en disant « C'EST FAUX ! » et que l'annonce était effectivement fausse, elle devient premier joueur.

Remarque : Si l'annonce s'était révélée juste, B serait encore en jeu, et il serait devenu premier joueur, car c'est son annonce qui était contestée.

Continuez ainsi à rejouer des phases d'annonce jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un joueur en jeu.

Ce dernier gagne alors la manche et passe à la phase de récompense.

Mouahaha !



PHASE DE RÉCOMPENSE

Pendant la phase de récompense, vous bénéficiez de 3 récompenses au choix. C'est lors de cette phase que les cartes Récompense et les dés sont utiles.



PHASE DE RÉCOMPENSE

3 RÉCOMPENSES AU CHOIX

Celui ou celle qui a remporté la dernière phase d'annonce bénéficie de 3 récompenses au choix :

- Lancer 3 fois les dés.
- Prendre 3 cartes Récompense (celles révélées à côté du paquet).
- Un peu des deux : par exemple, prendre 2 cartes Récompense et effectuer 1 lancer de dés ou effectuer 2 lancers de dés et prendre 1 carte Récompense.

Je vais prendre 2 cartes Récompense et lancer les dés 1 fois.



Remarque : Ne piochez pas de cartes Récompense pour remplacer les cartes révélées que vous prenez. Ce sera fait à la fin de la manche.

Il y a 2 types de cartes Récompense : les numéros gagnants et les bonus à usage unique.

NUMÉROS GAGNANTS



La plupart des cartes Récompense représentent un chiffre entre 1 et 9. Il s'agit d'un **numéro gagnant**.

Si vous choisissez des cartes Numéro gagnant, placez-les sur la table en face de vous pour le restant de la partie (à moins qu'elles ne soient défaussées).

Le chiffre indiqué sur la carte Récompense compte désormais comme un « 0 » quand celui ou celle qui possède cette carte l'obtient avec les dés. Ainsi, plus vous possédez de numéros gagnants, plus vous aurez de chances de gagner.

PHASE DE RÉCOMPENSE

BONUS À USAGE UNIQUE



Si vous choisissez des cartes Bonus à usage unique, placez-les devant vous. Vous pouvez les utiliser immédiatement ou lors de vos prochaines phases de récompense. Défaussez-les dès que vous les avez utilisées.

Remarque : L'obtention d'une carte Bonus est décomptée des 3 récompenses gagnées en fin de manche, mais son utilisation ne l'est pas.

LANCER DE DÉS

Si vous choisissez 1 lancer de dés parmi vos 3 récompenses, vous devez toujours lancer les 2 dés. Ainsi, si parmi vos 3 récompenses vous choisissez plusieurs lancers successifs, relancez à chaque fois les 2 dés.



8 CARTES RÉCOMPENSE MAXIMUM

Vous ne pouvez pas avoir plus de 8 cartes Récompense. Si vous souhaitez en reprendre, vous devez d'abord en utiliser ou en défausser.

Remarque : Il n'y a pas d'intérêt à posséder un numéro gagnant en double.

FIN DE LA MANCHE

Si personne n'a gagné à la fin de la phase de récompense, la manche prend fin. Une nouvelle manche commence, et **tout le monde** revient en jeu :

- Si des cartes Récompense ont été prises lors de la manche précédente, **révélez-en** de nouvelles afin d'avoir toujours 3 cartes face visible à côté du paquet en début de manche.

Remarque : Si le paquet de cartes Récompense est épuisé, les joueurs n'auront plus le choix et devront effectuer des lancers de dés en guise de récompenses.

- **Remélangez** les cartes Annonce défaussées avec la pioche et commencez une nouvelle phase d'annonce.
- Celui ou celle qui a remporté la manche précédente (et donc qui vient d'effectuer sa phase de récompense) commence la manche suivante.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend immédiatement fin si l'un de vous effectue un lancer gagnant en obtenant **un 0 et/ou un de ses numéros gagnants** sur ses 2 dés en un seul et même lancer. (0 est toujours un numéro gagnant !)



C est la dernière en jeu. Elle prend les cartes Récompense 3 et 8 : ce sont ses numéros gagnants (avec le 0). Désormais, elle gagnera si ses deux dés affichent 0, 8 ou 3, et ce, dans n'importe quelle combinaison.



Elle lance ses deux dés et obtient 7 et 3. Le 7 ne fait pas partie de ses numéros gagnants.

Snif.



Elle a dépensé ses 3 récompenses, mais n'est pas parvenue à remporter la victoire.

Remarque : Elle conserve ses cartes Numéro gagnant ainsi que toute carte Bonus à usage unique non utilisée.

CARTES RÉCOMPENSE

Les cartes Récompense de type « Bonus à usage unique » sont décrites ci-dessous :



Utilisez cette carte après avoir lancé vos dés pour relancer un de vos dés (utile si vous venez d'obtenir un numéro gagnant, pour relancer l'autre dé et tenter de gagner) !



Utilisez cette carte pour ne pas vous prononcer sur qui a raison ou tort, après qu'un joueur a dit « C'EST FAUX ! » à un autre. Vous ne serez donc pas éliminé.

Remarque : Cette carte ne peut pas être utilisée à 2 joueurs. Retirez-la du jeu quand vous jouez à deux.



Utilisez cette carte lors de votre prochaine phase de récompense pour choisir 5 récompenses au lieu de 3 (par exemple, pour prendre les 3 cartes Récompense et lancer vos dés 2 fois ou pour lancer vos dés 5 fois).



Utilisez cette carte pour piocher 1 carte Annonce supplémentaire au début de chaque phase d'annonce jusqu'à votre prochaine phase de récompense. Défaussez alors cette carte.



Donnez cette carte à un joueur de votre choix. Lors de la prochaine phase d'annonce, l'une de ses cartes Annonce doit être distribuée face cachée : personne ne la verra jusqu'au moment où tout le monde révèle ses cartes. Défaussez cette carte Récompense à la prochaine phase de récompense (peu importe qui gagne).

CRÉDITS

1% © 2024 Iconiq Studios

www.IconiqStudios.com

EVIL DEAD 2

© 1987 STUDIOCANAL S.A.S. Tous droits réservés

© 2026 IELLO SAS pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 Heillecourt, France

iello.fr - contact@iello.fr

Illustrateur version originale : Michael Dickinson

Support créatif : David Anderson, Makistony Carvalho

Remerciements : Tabbassum Qumer, Kat Humphries, Christopher Bruce,

Nahdya Arya, Ben Parkin, Stefano Paravisi, Emanuele Crivello

IELLO pour la version française

Gestion de projet et rédaction : Marie-Laure Faurite

Relecture : Robin Leplumey

Graphisme : Charlie Metz

Contactez le S.A.V. :

sav@iello.fr

IELLO, Parc logistique Sud Lorraine, 1 Rue de l'Europe,

54840, FONTENOY-SUR-MOSELLE



**AUTEUR :
LUKE MELIA**



**ILLUSTRATRICE :
ELIZA BOLLI**



RÉSUMÉ DES RÈGLES

PHASE D'ANNONCE Pages 2-5

3
Tronçonneuses



Le premier joueur fait une annonce.



Dans le sens horaire, les joueurs surenchérissent.

14
Mains

C'EST FAUX !



À son tour, si un joueur pense que l'annonce précédente est fausse, il peut dire « C'EST FAUX ! ».

Vous pensez qu'il y a 14 Mains ou plus ?

Oui

Non



Tous les autres donnent leur avis.



Tout le monde révèle ses cartes. Comptez le résultat total de la famille concernée. Les personnes qui se sont trompées sont **HORS JEU**.

Mouahaha !



Les personnes toujours **EN JEU** jouent un nouveau tour. Recommencez jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'1 joueur.

PHASE DE RÉCOMPENSE Pages 5-7



Celui ou celle qui a remporté la phase d'annonce choisit ses 3 récompenses. Il peut s'agir de cartes Récompense ou de lancers de dés.



Pour gagner, vous devez obtenir un numéro gagnant sur chacun de vos dés en un seul lancer. 0 est toujours un numéro gagnant.



Si vous ne l'emportez pas lors de votre phase de récompense, tout le monde revient **EN JEU**.

Recommencez une nouvelle manche.