

RÈGLES DU JEU

# HAPPY DAYZ

**AMERICAN DREAM**



*« Ils nous avaient promis un monde sans virus, parfaitement sain.  
Il suffisait de prendre le nouveau vaccin Wonder13.  
Mais personne n'aurait pu prévoir ce qui allait se passer... »*

## BUT DU JEU

Happy DayZ est un jeu de plis dans lequel vous incarnez des Communautés essayant de survivre dans un monde envahi par les Zombies. Rempportez des plis avec des Survivants pour agrandir votre communauté et déclenchez les Pouvoirs des Factions ou laissez les plis à vos adversaires pour éviter de subir les dégâts des Zombies !

Jouez une carte sur le côté **+** de plateau, c'est la carte la plus haute qui gagne le pli ; sur le côté **□**, c'est la plus faible !



# CONTENU



6 FACTIONS DE 13 CARTES  
(78 CARTES SURVIVANTS)



20  
CARTES ZOMBIES



5  
COMPTEUR DE SURVIVANTS



3  
CARTES MINI VAN



1 PATEAU



15 CARTES POUVOIR



+3 CARTES POUVOIR  
POUR LA SECONDE BOITE  
**WOODSTOCK FEVER**

## ANATOMIE DES CARTES SURVIVANTS ET ZOMBIES



## ANATOMIE DES CARTES POUVOIRS



## ANATOMIE DU PLATEAU



**À gauche du plateau ( □ ),**  
c'est la carte dont la valeur est la plus basse qui remporte le pli (sauf Factions spécifiques).

**À droite du plateau ( + ),**  
c'est la carte dont la valeur est la plus haute qui remporte le pli (sauf Factions spécifiques).

**La Réserve** est face cachée.  
Elle est composée des cartes restantes non-distribuées.

# MISE EN PLACE



- 1 Placez le plateau à portée de toutes les Communautés, au centre de la zone de jeu.
- 2 Placez la carte Pouvoir Mini van et la carte Pouvoir Zombies à côté du plateau, puis choisissez 3 cartes Pouvoir de Factions et placez-les dans n'importe quel ordre, les unes en dessous des autres.

**Note :** Pour une première partie, nous vous conseillons de jouer avec les Factions Survivalistes, Cheerleaders et Motards. Mais vous pouvez aussi jouer les scénarios de la « Campagne American Dream », p.14, ou mélanger toutes les cartes Pouvoir et en piocher 3 au hasard.

- 3 Chaque Communauté récupère un **compteur de Survivants**. Tournez les roues pour indiquer 66 : c'est le nombre de Survivants dans votre communauté en début de partie.

- 4 **Prenez les cartes Survivants** correspondant aux cartes Pouvoir que vous avez choisies et mélangez-les avec toutes les cartes Zombies et les 3 cartes Mini van.



**Distribuez des cartes à chaque Communauté** en fonction de leur nombre :



- 5 Les cartes restantes sont placées en pile face cachée **dans la Réserve** au milieu du plateau.

- 6 **Transfert** : Chaque Communauté regarde ses cartes et en choisit simultanément 2 à placer, face cachée, devant les Communautés voisines (1 à sa droite et 1 à sa gauche). Vous pouvez transférer n'importe quelle carte. Toutes les Communautés révèlent simultanément les 2 cartes placées devant elles.



**À 2 Communautés**, transférez 2 cartes à votre adversaire.

**Note** : Ces cartes sont considérées comme faisant partie de votre main. Elles restent visibles et vous devez les jouer s'il s'agit de vos dernières cartes de la Faction demandée dans un pli.

La Communauté qui possède devant elle la carte de la plus haute valeur selon l'ordre dans lequel sont rangées les Pouvoirs commence la partie (Mini van > Zombies > Faction 1 > Faction 2 > Faction 3). Elle sera la **Communauté active** pour le premier tour de jeu.

**Note** : Happy DayZ se joue en **4 manches** (ou moins, si l'une des Communautés atteint 0 Survivants). À la fin de la partie, c'est la Communauté avec **le plus de Survivants** qui l'emporte.

## DÉROULÉ D'UNE MANCHE

Une manche se déroule en plusieurs tours de jeu.

### RÉVÉLER LA CARTE BONUS

Au début de chaque tour, révèlez la première carte de la Réserve. Cette carte est une carte bonus qui sera gagnée par la Communauté qui remportera le pli.

### JOUER LE PLI

La Communauté active choisit et joue une carte de sa main ou de son Transfert face visible sur le côté du plateau de son choix.

☐ C'est la carte de la plus petite valeur de la Faction demandée qui remporte le pli.



⊕ C'est la carte de la plus grande valeur de la Faction demandée qui remporte le pli.

Les autres Communautés doivent alors à tour de rôle et dans le sens horaire, jouer une carte de leur main ou de leur Transfert **de la Faction demandée** (ou un Mini van).

**Note :** Si vous n'avez pas de cartes de la Faction demandée dans votre main ou dans votre Transfert, vous pouvez jouer n'importe quelle carte, y compris des Zombies.

Quand toutes les Communautés ont joué leur carte, la personne qui a joué la carte de la Faction demandée de plus grande valeur (côté ⊕ du plateau) ou de plus petite valeur (côté ☐ du plateau) remporte le pli. Elle récupère **toutes les cartes jouées ainsi que la carte bonus de la Réserve** et les place dans sa **Zone de quarantaine**. Il s'agit de la zone dans laquelle vos Survivants devront attendre avant de pouvoir rejoindre votre communauté, à la fin de la manche.

Zone de quarantaine

**Note :** Vous ne pouvez pas regarder les cartes récupérées une fois qu'elles sont dans votre Zone de quarantaine (sauf pendant la résolution d'un Pouvoir de Faction).

## JOUER UN MINI VAN

Un Mini van peut être joué **à n'importe quel moment**, même si vous avez des cartes de la Faction demandée. Il n'a pas de valeur (il ne gagne donc jamais un pli), mais vous pouvez être affecté par d'éventuelle **résolution de Pouvoir** comme si vous aviez joué une carte de Faction humaine.



La Communauté qui gagne le pli récupère le ou les Mini vans du pli qu'elle garde face visible dans sa zone de quarantaine. Les Mini vans **sont conservés** pour la manche suivante.

La ou les Communautés qui en ont recevront **une carte de moins par Mini van** lors de la distribution et les ajouteront à leur main.

Si vous commencez un pli avec un Mini van, vous choisissez toujours le côté du plateau, mais c'est la Communauté à votre gauche qui choisit la Faction à jouer.

## EXEMPLE DE PLI



*Ophélie a choisi de jouer le 4 Cheerleader sur le côté  du plateau. Simon qui n'a pas de Cheerleader s'est débarrassé d'une carte Zombies. Jessica enfin, joue un 3 Cheerleader, qui est la plus petite carte de la Faction demandée. C'est donc Jessica qui remporte le pli, avec la carte bonus Policier de la Réserve. Elle les ajoute à sa Zone de quarantaine, face cachée, puis elle déclenche le Pouvoir des Cheerleaders.*



## DÉCLENCHER LE POUVOIR DE FACTION

On déclenche le Pouvoir de la première carte Faction jouée dans le pli (sauf Faction spécifique, voir Pouvoirs, p.12-13).

Les Pouvoirs se déclenchent à différents moments en fonction des Factions :

- **Immédiat** : les règles du pli changent.
- **Résolution** : lorsque le pli est ramassé.
- **Fin de manche** : lors du comptage des gains et des pertes de Survivants, à la fin de chaque manche.

Seul le Pouvoir de la Faction qui a commencé le pli est déclenché (la Faction demandée).

*Les Cheerleaders ont un Pouvoir de **Résolution**. La Communauté qui a gagné le pli choisit de donner une carte de sa main à sa droite. Toutes les Communautés doivent donc faire de même et donner une carte à la Communauté à leur droite.*



**Rappel** : Les cartes de votre Transfert font partie de votre main ! Vous pouvez les choisir lorsqu'un Pouvoir vous demande de donner, défausser ou jouer une carte de votre main. Si vous donnez une carte de votre Transfert à une Communauté, celle-ci doit la prendre en main (et non dans son Transfert).

## RÉSOUTRE LES PLIS ZOMBIES

Les Zombies sont également considérés comme une Faction. Lorsqu'une Communauté commence le pli avec une carte Zombies, tout le monde doit jouer des cartes Zombies, si possible.



**Attention**, quand vous lancez un pli Zombies, vous provoquez une horde qui **attaquera vos Communautés**. Les cartes Zombies du pli seront distribuées entre les Communautés.

**La Communauté qui a remporté le pli** commence par récupérer les cartes qui ne sont pas des Zombies (s'il y en a) ainsi que la carte Bonus de la Réserve qu'elle place dans sa zone de quarantaine.

Puis, en commençant par elle et dans le sens horaire, chaque Communauté récupère la carte Zombies restante qui fait **le plus de pertes** (en bas à droite des cartes) jusqu'à ce que **toutes les cartes Zombies** du pli soient distribuées. Certaines peuvent ne pas en récupérer s'il y a moins de cartes Zombies que de Communautés.

## EXEMPLE DE PLI ZOMBIES



Dans l'ordre du tour, Ophélie a choisi de jouer le 1 Zombies sur le côté + du plateau. Simon joue le 15 Zombies et Jessica, qui n'a plus de Zombies, joue le 1 Biker. C'est Simon qui remporte le pli. Il place le Biker et le 20 Zombies (la carte Bonus) dans sa Zone de quarantaine, puis récupère le 15 Zombies qui est celle qui fait le plus de pertes. Jessica récupère le 1 Zombies et Ophélie ne récupère rien puisqu'il n'y a plus de Zombies à distribuer.

## FIN DE MANCHE

Lorsque vous avez joué toutes vos cartes, c'est la fin de la manche. Regardez les cartes de votre Zone de quarantaine. Additionnez tous vos Survivants, soustrayez toutes vos pertes liées aux cartes Zombies et mettez à jour votre compteur de Survivants.

**Chaque carte Survivants ajoute 1** à sa communauté et chaque carte Zombies fait perdre autant de Survivants qu'indiqué sur sa carte, -3, -6, ou -9 (sauf Factions spécifiques, voir Pouvoirs, p.12-13).

### EXEMPLE DE DÉCOMPTE



*Dans sa Zone de quarantaine, Ophélie a 3 Motards, 2 Cheerleaders, 3 Survivalistes et 5 Zombies. Elle déclenche le Pouvoir des Motards puisque c'est la fin de manche. Comme elle a moins de 7 Motards, ses cartes Motards lui rapportent 2 Survivants. Elle gagne donc 6 Survivants grâce aux Motards et 5 Survivants grâce aux Cheerleaders et aux Survivalistes. Ses Zombies lui font perdre 18 Survivants. Au total, elle a donc perdu 7 Survivants lors de cette manche. Elle met à jour son compteur de Survivants.*



**Si la fin de partie n'est pas déclenchée**, la Communauté avec le **moins de Survivants** devient la Communauté active et commence la manche suivante. **En cas d'égalité**, c'est la Communauté qui a perdu le plus de Survivants à cette manche qui commence.

**Important :** Avant la nouvelle manche, la Communauté qui a perdu le plus de Survivants sur cette manche peut choisir de remplacer une des Factions par une autre de son choix.

Si une nouvelle Faction est choisie, remplacez les cartes de la Faction retirée et sa carte Pouvoir de Faction.

## RÈGLES OPTIONNELLES

Au début de chaque manche, **vous pouvez piocher 1 carte Pouvoir au hasard**, pour remplacer un Pouvoir en jeu. S'il s'agit d'un Pouvoir d'une Faction déjà en jeu, elle remplace la carte Pouvoir de cette Faction.

Si c'est la carte Bunker, elle s'ajoute aux règles.

**Rappel :** Les Communautés qui ont récupéré des Mini vans pendant la manche les gardent pour la manche suivante. Ils seront ajoutés à leur main en début de partie. Lors de la préparation de la nouvelle manche, distribuez une carte de moins par Mini van aux Communautés qui en possèdent.



## FIN DE PARTIE

La partie prend fin **après 4 manches** OU dès qu'**une Communauté n'a plus de Survivants** (son compteur de Survivants est à 0) à la fin d'une manche. La Communauté qui a le plus de Survivants remporte la partie !

**En cas d'égalité**, les Communautés à égalité s'unissent et partagent la victoire.

Dans de rares situations, il peut arriver que toutes les Communautés soient éliminées en même temps. Dans ce cas, **les Zombies gagnent**.



# POUVOIRS

## Policiers : Immédiat



Le Policier « coupe » le pli. C'est-à-dire que la Communauté qui l'a joué ramassera toutes les cartes du pli (même si c'est un pli Zombies).

Attention, vous ne pouvez pas jouer de Policier si vous avez les cartes de la Faction demandée.

Les Communautés qui jouent après vous doivent continuer à jouer des cartes de la Faction demandée s'ils en ont.

Si plusieurs Communautés jouent un Policier, c'est celle qui possède la carte de la valeur la plus haute ou la plus basse, en fonction du côté du plateau où vous jouez, qui remporte le pli.

Le Pouvoir de la Faction demandée par la Communauté active ne se déclenche pas.

## Cheerleaders : Résolution



Choisissez un sens. Chaque Communauté, y compris vous, donne simultanément une carte de sa main ou de sa zone de Transfert à la personne à sa gauche ou à sa droite, en fonction de ce que vous avez choisi.

Si vous donnez une carte de votre zone de Transfert,

la personne qui la reçoit l'ajoute à sa main. Elle n'est donc plus visible par les autres Communautés.

Dans une partie à 2 Communautés, échangez-vous une carte.

## Gouverneurs : Résolution



Choisissez la Communauté qui commencera le tour suivant et le côté du plateau sur lequel elle jouera sa carte. La Communauté désignée reste libre de choisir la Faction demandée. Vous pouvez vous désigner.

## Infirmières : Résolution



Défaussez une carte Zombies de votre choix de votre Zone de quarantaine. Elle peut provenir du pli gagné avec l'Infirmière. Une carte défaussée est retirée de la partie.

## Survivalistes : Résolution



Piochez les 2 premières cartes de la Réserve et ajoutez-les à votre main. Puis, placez 2 de vos cartes sous la Réserve sans les montrer. Il peut s'agir des cartes que vous venez de piocher ou des cartes de votre zone de Transfert.

## Motards : Fin de manche



Chaque Communauté qui a moins de 7 Motards dans sa Zone de quarantaine gagne 2 Survivants pour chacun d'entre eux (ex : 3 Motards = 6 Survivants).

Si une Communauté a 7 Motards ou plus, ces derniers déclenchent une bagarre qui attire des Zombies ! La Communauté perd 1 Survivant par carte Motards dans sa Zone de quarantaine au lieu d'ajouter leurs Survivants.

## POUVOIRS AVANCÉS

Chaque Pouvoir existe aussi dans une version positive  (plus facile) ou négative  (plus difficile).

Vous pouvez décider de les utiliser pour moduler la difficulté de vos parties.

**Mini vans** : voir page 7.

**Zombies** : voir page 9.

**La Horde** : Elle s'ajoute au Pouvoir Zombies. Chaque Communauté perd 1 Survivant de plus par carte Zombies dans sa Zone de quarantaine.



# CAMPAGNE AMERICAN DREAM

Wonder13 devait être le salut de l'Humanité. Au lieu de ça, ce vaccin a condamné une majorité de la population. Tous ont subi des... changements. Le gouvernement essaye de trouver une solution, pendant que nous, on essaye de survivre.

Jouez avec les cartes des **Factions indiquées** dans chaque scénario.

« Schkr... App- Schkr... Appel à toute la population.  
L'état d'urgence a été déclaré. Un virus a contaminé – Schkr...  
Si vous n'avez pas encore fait de réserve, il est temps de s'organiser...  
Schkr.... Barricadez-vous en groupe ! Schkr... »

## Survivalistes, Motards, Cheerleaders.

**18 juin :** On a appris qu'un groupe de survivants s'est réfugié à proximité. On a besoin de ressources et ils ont besoin d'aide. D'autres communautés sont sur le coup, il faut qu'on aille voir ce qu'il se passe.



## Motards ( 🏍 ), Cheerleaders ( 📞 ), Policiers.

**3 juillet :** On a réussi à sauver quelques personnes qui ont décidé de se joindre à nous. Mais accueillir de nouveaux survivants pèse sur l'égo de certains... Les esprits s'échauffent à l'intérieur de la communauté, et à l'extérieur, nos camarades disparaissent un à un. On ne peut pas rester les bras croisés. On va faire un tour à l'armurerie du commissariat pour trouver de l'aide et tenter de récupérer quelques munitions.



## Cheerleaders, Policiers ( 📞 ), Infirmières.

**12 juillet :** On a trouvé quelques armes, mais à quel prix ? Nous sommes tous épuisés, et certains d'entre nous sont blessés. Nous avons renforcé notre sécurité mais nos soignants manquent de matériel essentiel. Des bandages, de l'antiseptique... Tout ce qui pourrait donner une chance aux victimes de rester en vie. Il doit bien rester de quoi nous aider à l'hôpital.



## **Policiers, Infirmières ( 🚒 ), Gouverneurs.**

**5 septembre :** Les jours s'enchaînent et se ressemblent. On a eu quelques nouvelles du gouvernement. « Vous devez tenir bon ! L'aide arrive ». Voilà ce qu'ils nous ont dit... On a reçu quelques directives pour organiser les communautés des environs, mais la nôtre est de plus en plus mal en point et nos soignants sont à bout de force.



## **Infirmières, Gouverneurs ( 🚒 ), Survivalistes ( 🚒 )**

**4 octobre :** Ces derniers temps, il y a beaucoup d'agitation au sein de la communauté. Nos voisins s'organisent de plus en plus efficacement, souhaitant désigner des responsables pour divers groupes, tandis que certains cherchent à imposer leur mode de vie au plus grand nombre. Chacun essaie de trouver sa place dans ce nouvel environnement, et nombreux sont ceux de nos amis qui ont décidé de quitter la communauté.



## **Gouverneurs, Survivalistes, Motards + la Horde**

**10 octobre :** La journée a été épouvantable. Après avoir passé des semaines à tergiverser, on a décidé de fusionner avec une communauté voisine et d'accueillir ses survivants chez nous. Tous s'est bien passé... au début. Car le transfert était beaucoup plus important que prévu. Nous n'avons pas été assez prudents et avons eu un problème de sécurité. On a trop attiré l'attention, une horde a passé nos barricades. On a réussi à les repousser mais difficile d'évaluer les pertes et les dégâts engendrés. C'est le chaos. Partout.



## **MÉLANGEZ LES FACTIONS**

*Scientifiques, Enfants, Militaires, Chiens, Hippies et Prédicateurs. Découvrez les 6 autres Factions et leurs Pouvoirs dans la boîte **Happy Dayz : Woodstock Fever**. Vous pouvez mélanger les Factions des 2 boîtes ou utiliser les scénarios mixtes (voir page suivante).*



## Motards (👍), Militaires, Enfants

**23 décembre :** Depuis quelques mois, les tensions se sont apaisées au sein de la communauté. En bidouillant la radio pour connaître l'emplacement de la prochaine livraison de rations militaires, on a capté un signal provenant d'un camp de vacances en bordure de la ville. Il semblerait qu'un groupe d'enfants soit dans une situation critique...



## Survivalistes (👎), Prédicateurs, Hippies

**31 décembre :** L'arrivée des enfants au camp a bouleversé notre quotidien. Chacun s'investit pour que la vie reprenne son cours, surtout pour les plus jeunes. Nous avons mis en place une petite école pour les occuper et leur donner un semblant de normalité.



## Gouverneurs (👍), Chiens, Scientifiques

**3 février :** Ce matin, le gouvernement a annoncé que les essais cliniques du vaccin étaient concluants. Beaucoup d'entre nous restent sceptiques quant à l'idée de suivre leurs directives à la lettre. Mais peut-être avons-nous simplement besoin d'y croire ?



## CRÉDITS :

Auteur : Benoît Gallot

Illustrations : Goupil

Direction Artistique : Igor Polouchine

Développement : Guillaume Gille-Naves

Directrice éditoriale : Tiffany Martin

Cheffe de projet : Jessica Roser

Happy DayZ est une création Origames.

©2024 Origames. Tous droits réservés.

 /@JEUORIGAMES

 @origames\_official

 /PlayOrigames

 origames.fr



## Remerciements de l'auteur :

Merci à Erwan et son équipe qui ont sélectionné ce jeu lors du Concours international de créateurs de jeux de société de Boulogne-Billancourt.

Merci à Guillaume et Origames qui ont cru en ce projet. Merci à Goupil pour ses magnifiques illustrations et à Igor pour ses précieux conseils artistiques.

Enfin Merci à Valou, Jade, Nathan, Clémentine, Hippolyte, Ulysse, Fred, David, Thierry, Chisto, Vince et François pour les nombreuses parties de tests.



FR  
DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Références sur [quefairemesdechets.fr](http://quefairemesdechets.fr)