

RÈGLES DU JEU

HAPPY DAYS Z



WOODSTOCK FEVER

Contenu :

- 20 cartes Zombie
- 78 cartes Survivants (6 Factions de 13 cartes)
- 15 cartes Pouvoir de faction
- 3 cartes Mini Van
- 5 cartes Aides de jeu
- 5 panneaux décompte des Survivants
- 1 plateau

« Le gouvernement américain avait promis un monde sans virus. Tout ce qu'on avait à faire, c'était prendre le nouveau vaccin Wonder13. Mais malheureusement pour nous, beaucoup ont accepté... »

BUT DU JEU

Vous incarnez des Communautés d'une petite ville américaine, essayant de survivre dans un monde envahi par les Zombies. Rempotez des plis avec des Survivants pour agrandir votre communauté et faire les effets des Factions ou laissez les plis à vos adversaires pour éviter de subir les dégâts des Zombies !

À son tour, la Communauté active joue une carte en choisissant le côté du plateau. Sur le côté +, c'est la carte la plus haute de la Faction choisie qui l'emporte. Sur le côté -, c'est la plus faible !



MISE EN PLACE



1. Placez le plateau à portée de toutes les Communautés, au centre de la zone de jeu.

2. Chaque Communauté récupère un Panneau décompte des Survivants. Tournez les roues pour indiquer 66 : c'est le nombre de survivants dans votre Communauté.

3. Choisissez 3 Factions humaines. Prenez les cartes Survivants de ces Factions et mélangez-les avec les cartes Zombies et les 3 cartes Mini van.

Note : Pour une première partie, nous vous conseillons de jouer avec les Factions Hippie, Chiens et Militaire. Quand vous maîtrisez le jeu, vous pouvez choisir les Factions au hasard.

4. Distribuez ces cartes, face cachée, aux Communautés en fonction de leur nombre :

2 Communautés	3 Communautés	4 Communautés	5 Communautés
17 cartes chacune + une pile de 17 cartes à côté du plateau	15 cartes chacune	13 cartes chacune	11 cartes chacune

À 2 Communautés, faites une pile de 17 cartes face visible à côté du plateau de jeu. Ce sont des Survivants Itinérants.



Les cartes restantes sont placées en pioche face cachée au milieu du plateau : c'est la Réserve.

5. Placez les cartes Pouvoirs, à côté du plateau, l'une en dessous de l'autre, en commençant par la carte Mini van, Zombie, puis les Pouvoirs des 3 Factions choisies dans n'importe quel ordre.

6. Transfert de Survivants : 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 Zombie, Faction et Mini van, de même type ou différentes. Toutes les Communautés révèlent simultanément les 2 cartes placées devant elles. Ces cartes font parties de votre main. Elles restent visibles et vous pouvez les jouer quand vous le souhaitez. À 2 Communautés, transférez 2 cartes à votre adversaire.

7. La Communauté qui possède, devant elle, la carte la plus haute dans l'ordre où sont rangés les Pouvoirs de Factions commence la partie (Mini van > Zombie > Faction 1 > Faction 2 > Faction 3). Elle sera la Communauté active pour le premier tour de jeu.

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. À chaque tour, vous devez jouer une carte, à tour de rôle et dans le sens horaire, pour participer au pli.

La Communauté active choisit une carte de sa main et la place sur un des côtés du plateau. Il peut s'agir de n'importe quelle carte Faction, Zombie (voir Résolution des plis Zombie, p.X) ou Mini van.

ANATOMIE DU PLATEAU :



À gauche du plateau (+), c'est la plus haute carte qui remporte le pli sauf Factions spécifiques (voir Pouvoirs des Factions, p.X).

À droite du plateau (-), c'est la carte la plus basse qui remporte le pli, sauf Factions spécifiques.

La Réserve contient les cartes restantes de la pioche.

Dans le sens horaire, vous devez ensuite jouer une carte de la

Faction demandée et dans le même côté du plateau que la première carte jouée. Si vous n'avez pas de cartes de la Faction demandée dans votre main ou devant vous, vous pouvez jouer n'importe quelle carte, y compris des Zombies.

Quand toutes les Communautés ont participé au pli, la personne qui a joué la carte de la Faction demandée de plus haute valeur ou de plus faible valeur (en fonction du côté du plateau) remporte le pli. La Communauté résout alors l'éventuel Pouvoir de Faction déclenché par le pli, puis récupère toutes les cartes et les place, devant elle et face cachée, dans sa Zone de quarantaine. Vous ne pouvez pas regarder les cartes Faction ainsi ramassées une fois qu'elles sont dans votre Zone de quarantaine (sauf pendant la résolution d'un Pouvoir de Faction).

EXEMPLE

Rappel : Les cartes face visible devant vous font parties de votre main.



À 2 Communautés, jouez les plis de la même façon. Cependant, la Communauté qui remporte le pli gagne aussi la première carte face visible de la pioche des Survivants Itinérants.

ANATOMIE D'UNE CARTE FACTION ET ZOMBIE :



JOUER UN MINI VAN : « Vous avez pris la route pour une mission en dehors de la ville. »

Le pli et ses résolutions peuvent vous affecter. Un Mini van peut être joué à n'importe quel moment, même si la Communauté qui le possède a des cartes de la Faction demandée. La Communauté qui gagne le pli récupère le ou les Mini van du pli. Les Mini van sont conservés d'une manche à l'autre. Dans les manches suivantes, distribuez 1 carte par Mini van en moins aux Communautés qui en possèdent.



Si vous ouvrez un pli avec un Mini van, c'est la Communauté à votre gauche qui choisit la Faction à jouer.

RÉSOLUTION DES PLIS ZOMBIES :

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

Attention, quand vous lancez un pli Zombie, vous déclenchez une horde qui touche plus d'une Communauté. Les cartes Zombies sont alors redistribuées entre les Communautés. En commençant par la Communauté qui a remporté le pli, récupérez la carte qui fait le

plus de dégâts, puis passez le pli à votre gauche. La Communauté suivante récupère la carte restante qui fait le plus de dégâts et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les cartes Zombies du pli soient épuisées. Si d'autres cartes de Factions ou des Mini vans sont dans le pli, c'est la Communauté qui l'a remporté qui récupère ces cartes.

POUVOIRS DE FACTIONS :

Il y a deux types de résolution de Pouvoirs de Faction : Résolution de pli et Résolution de fin de manche. L'effet de Résolution de pli se déclenche dès qu'une Communauté récupère un pli. L'effet de Résolution de fin de manche se déclenche lors du comptage des gains et des pertes de Survivants.

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 tous vos dégâts de Zombies et mettez à jour votre Panneau décompte des Survivants.

Chaque Survivant ajoute 1 (sauf Faction spécifique, voir Pouvoirs des Factions, p.X).

Chaque carte Zombie fait perdre autant de Survivants qu'indiqué sur sa carte.

EXEMPLE : Ophélie a 3 Motards, 5 Cheerleaders, 3 Survivalistes et 5 Zombies qui font 3 dégâts chacun). Elle déclenche le Pouvoir des Motards puisque c'est la fin de partie. Comme elle a moins de 7 Motards, toutes les cartes Motard qu'elle possède lui ajoute 2 Survivants. Elle gagne donc 6 Survivants grâce aux Motards (3x2). Les Cheerleaders et les Survivalistes lui font gagner 8 Survivants (5+3). Cependant, les Zombies lui font perdre 15 Survivants (5x3). Elle a donc perdu 1 seul Survivant lors de cette manche. Elle met à jour son décompte de Survivants.



Si la fin de partie n'est pas déclenchée, la Communauté avec le moins de Survivants commence la manche suivante. En cas d'égalité, c'est la Communauté qui a perdu le plus de Survivants à cette manche qui commence. Cette Communauté a la possibilité de choisir une Faction pour la remplacer par celle de son choix.

Si une nouvelle Faction est choisie, retirez toutes les cartes de la Faction remplacée et mélangez la pioche avec la Faction ajoutée. Remplacez la carte Pouvoir de Faction retirée par la nouvelle choisie.

Rappel : Les Communautés qui ont récupéré des Mini van 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 1 carte de moins par Mini van aux Communautés qui en ont.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin au bout de 4 manches OU dès qu'une Communauté n'a plus de Survivants 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 !

Règles optionnelles :

Au début de chaque manche, vous pouvez mélanger les cartes Pouvoir de Faction et en piocher 1 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 Pouvoir d'une Faction qui n'est pas en jeu, vous pouvez remplacer une Faction en jeu, par celle de cette carte.

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

* La Horde est disponible dans la seconde boîte d'Happy DayZ.

POUVOIR DE CARTES ET DE FACTIONS

Les effets peuvent se résoudre après un pli ou à la fin de la manche. C'est la Communauté qui a remporté le pli qui résout le Pouvoir de Faction de la première carte du pli (sauf Faction spécifique, voir Pouvoirs des Factions, p.X).

Mini van : Effet immédiat. Vous pouvez jouer cette carte quand vous le voulez. Elle permet de ne pas participer au pli, mais sa résolution peut vous affecter. La Communauté qui récupère un Mini van dans un pli, le conserve pour la manche suivante. Distribuez 1 carte de moins par Mini van aux Communautés qui en ont.



Zombie : Résolution du pli. Ajoutez la carte Zombie qui inflige le plus de dégâts à votre Zone de quarantaine, ainsi que les éventuels Survivants ou Mini van présents dans le pli. Puis, passez les autres cartes Zombie à la personne à votre gauche s'il en reste.

Cette personne doit à son tour prendre la carte qui fait le plus de dégâts avant de passer les cartes restantes à sa gauche et ainsi de suite. Continuez jusqu'à ce que toutes les cartes Zombies aient été distribuées.

Prédicateur : Résolution du pli.

Consulter la première carte de la Réserve et ajoutez-la à vos plis. Puis, vous pouvez défausser 1 carte de vos plis sous la Réserve. Si vous choisissez de défausser une carte Faction, choisissez-la au hasard parmi vos cartes Faction. La carte défaussée peut être celle piochée.





Hippie : Résolution du pli. Vous devez donner le pli à une autre Communauté de votre choix.

Militaire :

Résolution du pli.

Donnez 1 carte de votre choix depuis vos plis à la Communauté de votre choix. Il peut aussi s'agir d'une carte du pli que vous venez de récupérer ou d'un Zombie.



Scientifique : Résolution de fin de manche. Chaque Communauté qui possède au moins 4 Scientifiques gagne 1 Survivant par carte Zombie dans ses plis. Un Zombie qui fait 3 dégâts n'en fera donc plus que 2. De plus, la Communauté qui possède le plus de Scientifiques gagne 1 Survivant supplémentaire par carte Zombie qu'il a dans ses plis. Un Zombie qui fait 3 dégâts n'en fera donc plus qu'1 seul. En cas d'égalité, l'effet supplémentaire ne s'applique pas.



Chien : Résolution du pli. Regardez la première carte de la Réserve et placez-la dans les plis de la Communauté de votre choix (ça peut être vous).

Enfants : Résolution de fin de manche. Chaque carte Enfant fait gagner autant de Survivants que d'enfants présents sur la carte. Les gains de Survivants sont indiqués au bas des cartes.



Le Bunker : Résolution de fin de manche. Toutes les Communautés gagnent 1 Survivant supplémentaire pour chaque set de 3 Factions dans leurs pls.



DÉMARRAGE RAPIDE

Crédits :

Auteur : Benoît Gallot

Illustrations : Goupil

Développement : Guillaume Gille-Naves

Cheffe de projet : Jessica Roser



 /@JEUXORIGAMES

 @origames_official

 /PlayOrigames

 origames.fr



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr