

RÈGLES DU JEU

HAPPY DAYZ



AMERICAN DREAM

« On nous avait annoncé un grand progrès en matière de santé publique avec le vaccin Wonder13. Tout le monde attendait avec espoir les résultats... 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**.

Remportez des plis avec des **Survivants** pour déclencher leurs pouvoirs et agrandir votre Communauté. Laissez des plis stratégiques à vos adversaires pour éviter de subir les dégâts des Zombies !

L'originalité d'**Happy DayZ**, c'est son plateau : si le pli est joué sur le côté , c'est la valeur de carte la plus haute qui l'emporte. S'il est joué sur le côté  c'est la plus basse qui gagne. À vous de jouer vos cartes au bon endroit pour prendre l'avantage !

La Communauté avec le plus de Survivants remporte la partie.

Jouez une seule manche pour des parties express, ou en mode campagne (la partie s'arrêtera après 4 manches ou dès qu'une Communauté perdra son dernier Survivant).

Le jeu Happy DayZ a été finaliste du **Concours international de créateurs de jeux de société** du **CLuBB** sous le nom de Pox Virus. www.centreludique-bb.fr



CONTENU



6 FACTIONS DE 13 CARTES
(78 CARTES SURVIVANTS)



20
CARTES ZOMBIES



5

COMPTEURS DE SURVIVANTS
(À ASSEMBLER AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE)



3
CARTES MINI-VAN



1 PATEAU



15 CARTES POUVOIR



+3 CARTES PROMO
PATIENT ZÉRO POUR
LA SECONDE BOITE
WOODSTOCK FEVER



ANATOMIE DES CARTES SURVIVANTS ET ZOMBIES



ANATOMIE DES CARTES POUVOIR



ANATOMIE DU PLATEAU



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

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

La Réserve reste 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 toujours les cartes Pouvoir Mini-van et Zombies à côté du plateau, puis choisissez 3 cartes Pouvoir de Factions différentes 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 **Survivaliste**, **Cheerleader** et **Motard**. Mais vous pouvez aussi jouer les scénarios de la campagne « American Dream », p. 14, ou mélanger toutes les cartes Pouvoir et en piocher 3 différentes au hasard.

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

- 4 **Prenez les 13 cartes Survivants** correspondant à chaque carte Pouvoir que vous avez choisie et mélangez-les avec les 20 cartes Zombies et les 3 cartes Mini-van.



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

2 personnes : 16 | 3 personnes : 14 | 4 personnes : 12 | 5 personnes : 10

- 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 2 à placer simultanément, 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 : Les cartes de votre Zone de transfert font partie de votre main ! Elles restent visibles et vous pouvez les jouer pour commencer un pli ou quand leur Faction est demandée.

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

Rappel : En campagne, Happy DayZ se joue en 4 manches (ou moins, si l'une des Communautés n'a plus de Survivant). À la fin de la partie, c'est la Communauté avec le plus de Survivants qui l'emporte.



DÉROULÉ D'UNE MANCHE

Une manche représente une expédition qui se déroule en plusieurs tours de jeu jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées.

DÉROULÉ D'UN TOUR

Au début de chaque tour, commencez par révéler la première carte de la Réserve. Cette **carte Rencontre** sera récupérée par la Communauté qui remportera le pli (elle ne fait pas partie du pli).

La Communauté active joue en premier (elle "ouvre le pli"). Pour les prochains tours, c'est la Communauté **qui remportera le pli** qui deviendra la Communauté active.

JOUER UN PLI

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

C'est la carte **de la plus petite valeur** de la Faction demandée qui remportera le pli.



C'est la carte **de la plus grande valeur** de la Faction demandée qui remportera 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 Zone de transfert **de la Faction demandée** (ou un Mini-van) sur le même côté du plateau.



Note : Si vous n'avez pas de carte 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 du pli ainsi que la carte Rencontre de la Réserve** et les place dans sa **Zone d'expédition** face cachée.

Zone
d'expédition

EXEMPLE DE PLI



Ophélie a choisi de jouer le 4 Cheerleader sur le côté  du plateau. Simon, qui n'a pas de Cheerleader, se débarrasse d'une carte Zombies. Enfin, Jessica joue un 3 Cheerleader, qui est la plus petite carte de la Faction demandée. C'est donc Jessica qui remporte le pli. Elle récupère les trois cartes du pli ainsi que la carte Rencontre (1 Policier) du dessus de la Réserve. Elle retourne ces cartes face cachée et les ajoute à sa Zone d'expédition.

Vous ne pouvez pas regarder les cartes des Zones d'expédition avant la fin de la manche, même la vôtre (sauf si un Pouvoir de Faction vous demande d'y choisir une carte).



Note : La Communauté active peut consulter les cartes du pli qu'elle vient de remporter tant qu'elle n'a pas commencé un nouveau tour.

JOUER UN MINI-VAN

Vous pouvez jouer un Mini-van **à la place de n'importe quelle carte**, même si vous avez des cartes de la Faction demandée. Il n'a pas de valeur et ne gagne donc jamais de pli. Si vous remportez un pli qui contient un ou plusieurs Mini-van(s), gardez-le(s) face visible dans votre Zone d'expédition.

En mode campagne, les Mini-vans **sont conservés** pour la manche suivante par les Communautés qui les gagnent. Si vous en avez, prenez-les en main et recevez **une carte de moins par Mini-van** que vous possédez lors de la distribution.

Vous pouvez commencer un pli avec un Mini-van. Vous choisissez toujours le côté du plateau mais c'est la Communauté à votre gauche qui déterminera la Faction demandée en jouant sa carte.





DÉCLENCHER LE POUVOIR DE FACTION

À la fin d'un pli, la **Communauté qui a remporté le pli** déclenche le Pouvoir de la Faction demandée, c'est-à-dire de la première carte jouée du pli.

Seule la Communauté qui a remporté le pli bénéficie de son effet (à moins que le Pouvoir ne précise le contraire).

Si le Pouvoir indique **Fin de manche**, il n'a pas d'effet immédiat et sera pris en compte pendant le décompte des Survivants, à la fin de la manche.

Toutes les **précisions sur les Pouvoirs de Factions** sont détaillées en pages 12-13.



Rappel : Les cartes de votre Zone de 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. Dans ce cas, elles sont ajoutées à la main et non pas à la Zone de transfert.

RÉSoudre 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 **peut attaquer plusieurs Communautés** : Les cartes Zombies du pli seront redistribuées entre les Communautés !



La Communauté qui a remporté le pli commence par **recupérer les cartes qui ne sont pas des Zombies** (s'il y en a) ainsi que **la carte Rencontre** du dessus de la Réserve qu'elle place dans sa Zone d'expédition.

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.



Note : Des Communautés 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 Rencontre du dessus de la Réserve) dans sa Zone d'expédition, puis il récupère le 15 Zombies qui est la carte faisant 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

La manche se termine lorsque toutes les cartes ont été jouées.

Chaque Communauté regarde les cartes de sa Zone d'expédition, additionne tous ses Survivants et soustrait toutes ses pertes liées aux cartes Zombies (et aux potentiels Pouvoir de Fin de manche).

Mettez à jour votre compteur de Population :

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

EXEMPLE DE DÉCOMPTE



C'est la fin de la manche. Dans sa Zone d'expédition, Ophélie a 3 Motards, 2 Cheerleaders, 3 Survivalistes et 5 Zombies. Les Motards ont un Pouvoir de fin de manche (voir p. 12-13). Comme elle a moins de 7 Motards, chaque carte Motard compte pour 2 Survivants. Elle gagne donc 6 Survivants grâce à ses 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 Population.



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.



Changement de Faction : Avant la nouvelle manche, la Communauté qui a perdu le plus de Survivants sur cette manche peut 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 au choix du joueur qui a perdu le plus de Survivants sur cette manche. S'il s'agit d'un Pouvoir d'une Faction déjà en jeu, elle remplace la carte Pouvoir de cette Faction. Si c'est le Pouvoir **Horde**, il s'ajoute au Pouvoir Zombies.



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

Si vous jouez en campagne, la partie prend fin :

- **après 4 manches OU**
- **dès qu'une Communauté n'a plus de Survivants** (son compteur de Population est tombé à 0).

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 !**



PRÉCISIONS SUR LES POUVOIRS

Nous vous conseillons de découvrir *Happy Dayz* avec les Pouvoirs de base des Factions. Mais, sachez que chaque Pouvoir existe dans des versions positives  et négative  que vous pouvez décider d'utiliser pour moduler la difficulté de vos parties.



CHEERLEADER

Donnez des cartes de votre main ou de votre Zone de transfert. Si vous donnez une carte de votre Zone de transfert, la personne qui la reçoit l'ajoute à sa main.

Pouvoir avancé MISSION SECRÈTE , si vous n'avez pas de carte de la Faction demandée, donnez une carte d'une autre Faction.

Pouvoir avancé CONFUSION , si vous n'avez plus de cartes en main, prenez une des cartes de la Zone de transfert.



GOUVERNEUR

La Communauté désignée reste libre de choisir la Faction demandée.

Pouvoir avancé PERSUASION , si la Communauté qui commence n'a pas de carte de la Faction demandée et qu'elle joue n'importe quelle autre carte, la Faction demandée reste celle choisie au départ.



INFIRMIÈRE

Défaussez une carte Zombies de votre choix de votre Zone d'expédition. Elle peut provenir du pli gagné avec l'Infirmière. Si vous n'avez pas de Zombies, ce Pouvoir est sans effet.



SURVIVALISTE

Récupérez toujours la carte Rencontre avant de faire son Pouvoir. Les cartes défaussées sous la Réserve peuvent être celles que vous avez piochées ou des cartes de votre Zone de transfert.



POLICIER

Le Policier « coupe » le pli, c'est-à-dire qu'il remporte le pli (même si c'est un pli Zombies). 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 petite, en fonction du côté du plateau où vous jouez, qui remporte le pli.

Les Policiers bloquent le Pouvoir de la Faction demandée par la Communauté active. Ce Pouvoir ne se déclenche pas, sauf si vous jouez avec le **Pouvoir avancé ARMURERIE** .



MOTARD (Fin de manche)

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

Si une Communauté a 7 cartes Motard ou plus, elle perd 1 Survivant par carte Motard dans sa Zone d'expédition au lieu de gagner leurs Survivants.

Pouvoir avancé LOI MARTIALE , seule la Communauté qui a le plus de Motards perd des Survivants. En cas d'égalité, toutes les Communautés à égalité gagnent des Survivants.



MINI-VAN : Voir page 7.

ZOMBIES : Voir page 9.

LA HORDE : Lorsque vous piochez la Horde, ajoutez-la au Pouvoir Zombies et piochez un autre Pouvoir de Faction.

CARTES PROMO : PATIENT ZÉRO

Vous trouverez dans cette boîte 3 cartes Promo (P) correspondant aux Factions de l'autre boîte *Happy Dayz Woodstock Fever*. Elles représentent le patient zéro et peuvent vous faire gagner ou perdre plus de Survivants. Lorsque vous jouez avec le patient zéro, remplacez le 7 de cette Faction par sa carte Promo.



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.

« Schkrr... App - schkrr... Appel à toute la population.

L'état d'urgence a été déclaré. Un virus a contaminé - schkrr...

Si vous n'avez pas encore fait de réserves, il est temps de s'organiser... schkrr... Barricadez-vous en groupe ! Schkrr... »

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 au 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 essaye 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. Tout 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.



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). Chaque boîte est un jeu indépendant.*



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

Relecture : Camille Mathieu, Axel Weil

Happy DayZ est une création Origames.

©2025 Origames. Tous droits réservés.

 /@JEUXORIGAMES

 @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

Adresses sur quefairedemesdechets.fr