

RÈGLES DU JEU

HAPPY DAYZ



WOODSTOCK FEVER

« On a été déployés sur un festival de musique avec une sacrée bande de hippies. Personne ne sait exactement ce qu'ils ont pris, mais la situation a rapidement dégénéré. On devrait pouvoir les contenir, si ce n'est pas déjà trop tard... »

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**.

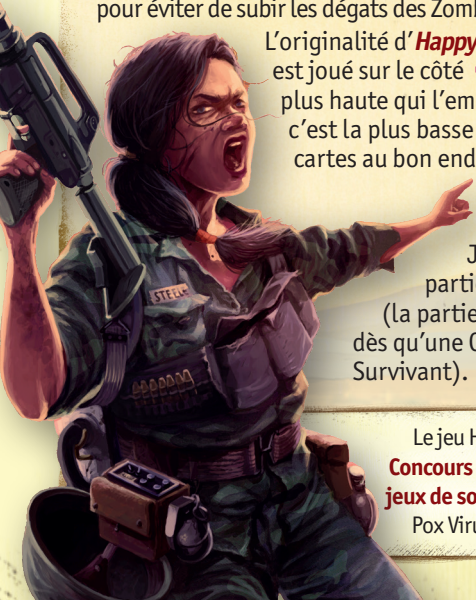
Remportez des plis avec des **Survivants** pour déclencher leurs pouvoirs et agrandir votre Communauté. Laissez des plis stratégiques à vos adversaires pour éviter de subir les dégâts des Zombies !

L'originalité de **Happy DayZ** c'est son plateau : si le pli est joué sur le côté , c'est la valeur de la 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)**



5

**COMPTEURS DE SURVIVANTS
(À ASSEMBLER AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE)**



20

CARTES ZOMBIES



3

CARTES MINI-VAN



1 PLATEAU



15 CARTES POUVOIR



**+3 CARTES PROMO
PATIENT ZÉRO POUR
LA SECONDE BOITE
AMERICAN DREAM**



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 **Hippie**, **Militaire** et **Chien**. Mais vous pouvez aussi jouer les scénarios de la campagne « Woodstock Fever », 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 : 16 3 : 14 4 : 12 5 : 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

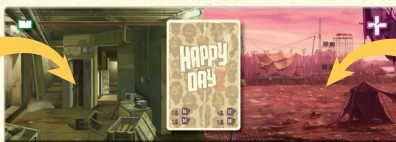
Au début de chaque tour, commencez par révéler la première carte de la Réserve. Cette **carte Rencontre** sera récupérée par la Communauté qui remportera le pli (elle ne fait pas partie du pli).

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



Nessy a choisi de jouer le 9 Hippy sur le côté  du plateau. Benoît, qui n'a pas de Hippy, se débarrasse d'une carte Zombies. Enfin, Tatiana joue un 3 Hippy, qui est la plus petite carte de la Faction demandée. C'est donc Tatiana qui remporte le pli. Elle récupère les trois cartes du pli ainsi que la carte Rencontre (3 Militaire) 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, Nessy a choisi de jouer le 1 Zombies sur le côté **+** du plateau. Benoit joue le 15 Zombies et Tatiana, qui n'a plus de Zombies, joue la 1 Hippy. C'est Benoit qui remporte le pli. Il place la Hippy 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 Nessy 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 DÉCOMPTÉ



C'est la fin de la manche. Dans sa Zone d'expédition, Nessy a 4 Scientifiques, 3 Hippiés, 2 Militaires et 5 Zombies. Les Scientifiques ont un Pouvoir de fin de manche (voir p. 12-13). Comme il possède 4 Scientifiques, et qu'il n'en a pas plus que Benoît, les pertes de chacune de ses cartes Zombies sont réduites de 1. Il gagne donc 4 Survivants grâce à ses Scientifiques, et 5 Survivants grâce aux Hippiés et aux Militaires. Ses Zombies lui font perdre 16 Survivants. Au total, il a donc perdu 7 Survivants lors de cette manche. Il 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.

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



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.



MILITAIRE

Ils vous permettent de vous débarrasser des cartes de votre Zone d'expédition pour les passer à d'autres Communautés. Vous n'êtes pas obligé de donner des Zombies, vous pouvez aussi donner un humain ou un Mini-van à une Communauté en difficulté si vous avez un intérêt à la protéger ou si vous n'avez pas de Zombies.

Pouvoir avancé FAIBLESSE , vous donnez 1 carte de votre pli, vous ne pouvez donc pas donner la carte Rencontre que vous venez de gagner.

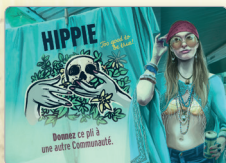


CHIEN

Vous choisissez si vous gardez ou donnez la carte Rencontre de ce pli.

Pouvoir avancé DRESSAGE , la carte choisie, en plus d'être retirée de la Zone d'expédition d'un adversaire, devient de fait la prochaine carte Rencontre. Pratique pour faire perdre des majorités !

Pouvoir avancé CHIEN ERRANT , permet de redistribuer des cartes remportées par vos adversaires. Vous pouvez la placer dans votre Zone d'expédition. Mais attention à bien vous rappeler qui a récupéré des Zombies si vous ne voulez pas prendre de risque...



HIPPIE

Vous devez donner toutes les cartes du pli, mais vous gardez la carte Rencontre.

Pouvoir avancé TOUS ÉGAUX , vous choisissez à qui vous donnez les cartes, y compris pour vous.



PRÉDICATEUR

Ajoutez toujours la carte Rencontre à votre Zone d'expédition avant de faire le Pouvoir. La carte défaussée sous la Réserve peut être celle que vous venez de piochée.



SCIENTIFIQUE (Fin de manche)

Les Scientifiques réduisent les pertes des Zombies.

Le second effet s'applique si vous avez strictement plus de cartes Scientifique que les autres. En cas d'égalité, personne ne bénéficie de cette deuxième réduction.



ENFANTS (Fin de manche)

Vous ne gagnez les Survivants que d'une seule carte.

Le second effet s'applique si vous avez strictement plus de cartes Enfants que les autres. En cas d'égalité, toutes les Communautés à égalité bénéficient de l'effet.

MINI-VAN : voir page 7.

ZOMBIES : voir page 9.



BUNKER : Lorsque vous piochez le Bunker, ajoutez-le aux Pouvoirs et piochez un autre Pouvoir de Faction. Les Communautés gagnent 1 Survivant par set d'humain de Faction différente. Si vous avez au moins 1 humain de chaque faction, vous gagnez 1 Survivant supplémentaire, si vous en avez au moins 2, vous gagnez 2 Survivants...

CARTES PROMO : PATIENT ZÉRO

Vous trouverez dans cette boîte 3 cartes Promo (P) correspondant aux Factions de l'autre boîte *Happy Dayz American Dream*. 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... »

Hippies, Militaires, Chiens

18 juin : Nous avons réussi à capter un signal radio la nuit dernière. Des rations de survie militaires seraient disponibles à quelques kilomètres de notre communauté. Nous avons besoin de nourriture. Nous partons en petit groupe cet après-midi.



Militaires (), Chiens (), Enfants

3 juillet : En arrivant sur place, nous avons découvert une petite école calfeutrée. En explorant le bâtiment, nous avons trouvé quelques rations, mais les chiens se sont soudainement mis sur une autre piste. En les suivant, nous nous sommes rendu compte qu'un groupe d'enfants étaient réfugiés seuls ici depuis quelque temps. Nous ne pouvions pas les laisser. Ils ont rejoint la communauté il y a quelques semaines.



Chiens, Enfants (), Prédicateurs

12 juillet : Les enfants se sont bien adaptés à la vie en communauté. Nous avons dû revoir notre organisation pour essayer de subvenir aux besoins de tout le monde. Les plus jeunes suivent quelques cours dans l'école de fortune que nous avons mise en place à leur arrivée. Les plus vieux, eux, ont rapidement demandé à recevoir un entraînement pour se défendre. Au début, nous étions plutôt récalcitrants, mais beaucoup de nos camarades ne sont jamais revenus de missions. Il est de notre devoir de leur enseigner à se défendre.



Enfants, Prédicateurs (👹), Scientifiques

5 septembre : Aucune nouvelle à la radio depuis plusieurs mois, jusqu'à ce matin. Le gouvernement aurait lancé une campagne de tests de vaccin qui commencerait à porter ses fruits. D'après ce qu'on a entendu du gouvernement, un bunker à quelques jours de marche a été transformé en zone de confinement protégée. S'ils ont vraiment trouvé une solution, peut-être que cet enfer va bientôt prendre fin ?



Prédicateurs, Scientifiques (👹), Hippies (👉)

4 octobre : Toujours pas de nouvelles supplémentaires concernant un vaccin potentiel. Nous savions que ça prendrait du temps, mais beaucoup d'entre nous perdent espoir. Nous sommes à bout de force et nos réserves de nourriture sont trop basses. Malgré la distance qui nous sépare du bunker, certains ont même décidé de quitter précipitamment la communauté pour essayer de le rejoindre. Le reste de la communauté se réunit d'ici quelques jours pour trouver un moyen de rejoindre le bunker tous ensemble, en prenant le moins de risques possible.



Scientifiques, Hippies, Militaires + Bunker

10 octobre : La journée a été mouvementée... La communauté a pris la route il y a quelques jours pour rejoindre le bunker. Les plus fragiles d'entre nous ont voyagé dans le camion, tandis que les autres se sont déplacés à pied. Nous avons essayé de voyager en faisant le moins de bruit possible et nous avons fini par arriver au bunker ce matin. Nous avons été accueillis par des militaires armés et des scientifiques qui nous ont fait passer toute une batterie de tests, avant de nous rediriger vers de grands dortoirs. Nous ne savons pas exactement ce qui va se passer maintenant, mais nous sommes en sécurité tous ensemble. Au moins pour le moment.



MÉLANGEZ LES FACTIONS

Motards, Cheerleaders, Policiers, Infirmières, Gouverneurs et Survivalistes, découvrez les 6 autres Factions et leurs Pouvoirs dans la boîte **Happy Dayz : American Dream**. Vous pouvez mélanger les Factions des 2 boîtes ou utiliser les scénarios mixtes (voir page suivante). Chaque boîte est un jeu indépendant.



Militaires (👊), Motards, Gouverneurs

23 décembre : Il y a de plus en plus de tensions parmi les survivants. De nouvelles communautés rejoignent le bunker presque quotidiennement et le gouvernement semble dépassé par les événements. Dans une volonté de structurer la zone de confinement, nous avons été séparés en groupes et nous avons reçu des tâches pour « aider au bon fonctionnement de la communauté ». Beaucoup d'entre nous se sentent dépouillés de leur libre arbitre.



Scientifiques (👉), Survivalistes, Infirmières

31 décembre : Une première vague de vaccination a commencé hier. Nous sommes tous terrifiés à l'idée que ça ne fonctionne pas... comme la première fois... mais nous avons envie d'y croire. Nous sommes entourés par une équipe de soigneurs compétents. Les vaccinations se font par ordre d'arrivée. Ça devrait être notre tour d'ici quelques jours.



Enfants (👉), Policiers, Cheerleaders

3 février : Le vaccin semble fonctionner. Des convois ont été organisés au départ du bunker pour relocaliser les personnes vaccinées dans d'autres communautés, à l'extérieur. On s'organise de mieux en mieux pour s'aider les uns les autres et pour s'entraîner à se défendre. Tout n'est peut-être pas terminé, mais les choses s'arrangent...



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