Un jeu de Toshiki & Airu Sato illustré par Makoto Takami

HAPPY CITY

30' 10+ 2-5

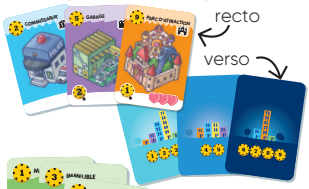
MODE FAMILIAL

Matériel :

- 30 pièces (20 x 1 et 10 x 5)
- 140 cartes :
  - 1 **Prem's**



  - 66 **Bâtiments**
    (3 dos différents)



  - 5 **Happy Market**



  - 12 **Habitations**



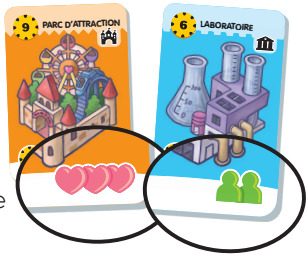
  - 56 **Bâtiments spéciaux**
    (18 pour le mode Familial
    et 38 pour le mode Expert)



- La règle

But du jeu :

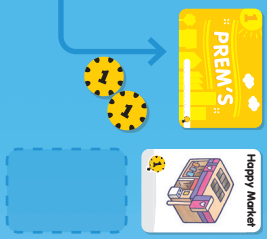
Obtenir le plus grand nombre de points (de bonheur) en construisant devant soi la ville la plus heureuse. Le bonheur d'une ville sera égal au nombre d'habitants multiplié par le nombre de cœurs sur ses cartes.



Préparation :

1 Le joueur le plus joyeux prend la carte **Prem's**. Il sera le 1er joueur pendant toute la partie.

2 Regrouper toutes les pièces pour former la réserve.





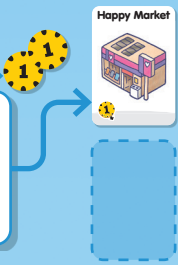
CONDITIONS



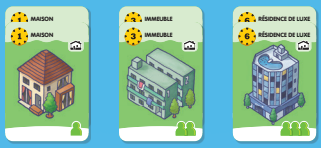
5 Placer aléatoirement des cartes **Bâtiments spéciaux**, face *conditions* visible, du paquet Familial. En mettre autant que le **nombre de joueurs +2** (ex : 5 cartes à 3 joueurs). Tous les autres **bâtiments spéciaux** restent dans la boite.

6 Chacun pose devant soi :

- 2 pièces
- une carte **Happy Market** face blanche visible, c'est la 1re carte de sa ville. Les éventuelles cartes **Happy Market** restantes restent dans la boite.



3 Former la zone centrale :
Mélanger séparément les 3 pioches **Bâtiments** et les poser faces cachées au milieu de la table. Les couts des cartes de chaque pioche sont indiqués au dos (ex : entre 1 et 3 pièces pour la 1re pioche).



4 À côté, placer les cartes **Habitations** en 3 paquets de cartes identiques. Dans chaque paquet, mettre **1 carte de moins que le nombre de joueurs** (ex : 2 de chaque à 3 joueurs).

Défausses







Rappel suivant le nombre de joueurs :
- **Habitations** : 1 carte de moins que le nombre de joueurs dans chaque paquet.
- **Bâtiments spéciaux** : 2 cartes de plus que le nombre de joueurs.

Le jeu :

A. Phase de revenus :

Tous les joueurs reçoivent simultanément de l'argent de la réserve : ils prennent la somme des symboles revenu indiqués en bas des cartes de leur ville (ex : au 1er tour, 1 pièce chacun grâce au **Happy Market**).

B. Phase d'actions :

Les joueurs jouent cette phase en sens horaire en commençant par le 1er joueur. À son tour, un joueur effectue ces actions dans l'ordre :

1. Il PEUT défausser UNE des cartes **Bâtiments** visibles de la zone centrale s'il le souhaite (au 1er tour, il n'y a pas encore de cartes visibles). Les 3 défausses sont faces cachées et les joueurs ne peuvent pas les consulter.

2. Il DOIT compléter à 3 le nombre de cartes visibles dans la zone centrale. Pour cela, il pioche et pose les cartes sur la table, une par une, parmi les 3 pioches **Bâtiments**. Il peut changer de pioche tant qu'il veut.
NB : Si l'une des pioches est vide, mélanger la défausse correspondante pour en créer une nouvelle.



1. *Sarah a défaussé une carte.*
2. *Puis elle en tire une dans la 1re pioche et une dans la 2e pioche.*



3 Il DOIT choisir l'une des 3 options suivantes :

→ soit acheter une des 3 cartes visibles de la zone centrale.

→ soit acheter une carte **Habitations**.

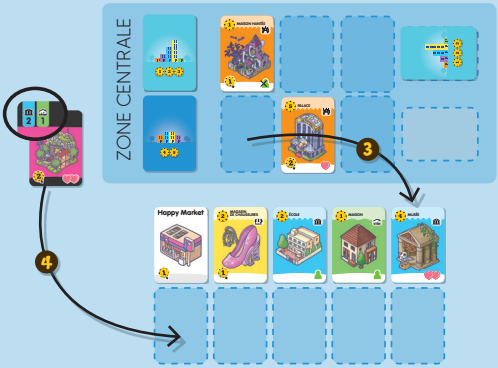
→ soit ne rien acheter et prendre une pièce de la réserve.

Pour acheter une carte, le joueur doit remettre dans la réserve la somme indiquée en haut de la carte. Il place alors la carte dans sa ville : il forme une ligne de 5 cartes de gauche à droite, puis une 2e ligne en dessous.

Attention : on ne peut pas posséder 2 cartes du même nom.

4 Il PEUT, en plus, si ses cartes correspondent aux *conditions* d'une carte **Bâtiments spéciaux** disponible, la prendre et la placer dans sa ville, face *nom* visible.

- Les *conditions* sont indiquées en haut de la carte **Bâtiments spéciaux** : il faut avoir dans sa ville des cartes du nombre et des couleurs indiquées. Ces *conditions* peuvent avoir été remplies à ce tour ou lors d'un tour précédent.
- Un joueur ne peut prendre qu'une seule carte **Bâtiments spéciaux** pour toute la partie.
- Les revenus indiqués comptent pour toutes les prochaines phases de revenus. Les habitants et/ou les cœurs seront comptés en fin de partie.



3 *Sarah achète le **MUSÉE** pour 4 pièces.*

4 *Elle remplit alors les conditions pour prendre les **STUDIOS DE CINÉMA** si elle le souhaite.*

Fin du jeu :

Dès qu'un joueur pose la 10e carte de sa ville (**bâtiments spéciaux** inclus), on finit le tour de table jusqu'au voisin de droite du 1er joueur et la partie est terminée.
NB : On ne peut jamais placer de 11e carte, même si c'est un **bâtiment spécial**.

Chaque joueur évalue le bonheur de sa ville : comptez le nombre d'habitants et le nombre de cœurs (attention à soustraire 1 par habitant ou cœur barré) puis multipliez ces 2 nombres. Le joueur qui obtient ainsi le plus de points gagne. En cas d'égalité, celui ayant le plus de pièces restantes l'emporte (l'argent ne fait pas le bonheur, mais peut aider parfois) !



5 X (9-1) = 40 points.

Conseils :

- Aidez-vous du résumé des tours de jeu au dos de la règle.
- N'oubliez pas d'augmenter vos revenus, surtout en début de partie, pour ne pas être ralentis.
- Au dos des cartes **Bâtiments** se trouve la répartition des différentes couleurs dans les 3 pioches : 2 cartes par étage.
- Privilégiez les cartes vertes pour obtenir des habitants et les cartes orange pour obtenir des cœurs.
- En variante, pour jouer avec les plus jeunes, vous pouvez additionner les habitants et les cœurs (au lieu de les multiplier).

MODE EXPERT

Les joueurs expérimentés feront ces ajustements lors des 2 points suivants de la préparation :

5. Les cartes **Bâtiments spéciaux mode Expert** (rouges) sont utilisées à la place des cartes **Bâtiments spéciaux mode Familial**.

6. On joue avec les faces colorées des cartes **Happy Market** : après le tirage des **bâtiments spéciaux**, les 5 cartes **Happy Market** sont mises au milieu de la table, faces colorées visibles. Alors, le dernier joueur (à droite du 1er joueur) choisit d'abord sa carte **Happy Market**, puis chacun en choisit une, en sens antihoraire, jusqu'au 1er joueur (qui débutera ensuite le tour normalement).



Ces cartes Happy Market ont une couleur qui compte pour les conditions d'obtention des bâtiments spéciaux.



Bâtiments spéciaux mode Expert

Des questions sur les effets des bâtiments experts ?
Retrouvez la FAQ officielle sur : http://www.cocktailgames.com/jeu/happy-city/

Cocktail Games
Retrouvez d'autres jeux qui feront votre bonheur sur :
www.cocktailgames.com
facebook.com/jeux.cocktailgames

AIDE DE JEU

Préparation :

- **Habitations** : 1 carte de moins que le nombre de joueurs dans chaque paquet.
- **Bâtiments spéciaux** : 2 cartes de plus que le nombre de joueurs.
- Pour chaque joueur : 1 **Happy Market** et 2 pièces 1 1

Tour de table :

A : phase de revenus

Les joueurs prennent simultanément la somme de leurs

B : phase d'actions

À son tour de jeu, chacun effectue les actions suivantes :

1. (optionnel) **défausser 1 carte de la zone centrale**
2. **compléter à 3 cartes la zone centrale**
3. • soit **acheter 1 Bâtiment de la zone centrale**
   • soit **acheter 1 Habitation**
   • soit **ne rien acheter et gagner 1 pièce** 1
4. (optionnel) **prendre 1 Bâtiment spécial** (1 par joueur max.)

Fin du jeu :

Dès qu'il y a 10 cartes devant un joueur : on termine le tour de table.

BONHEUR = X

Rappel : jamais 2 cartes du même nom dans une ville.